ERIC JOISEL
–The Magician of Origami–

エリック・ジョワゼル
―折り紙のマジシャン―

GRUE sur le CASQUE
(HELMET CRANE)

DETAILS DU VISAGE
(FACE DETAILS) :

NATTE
(PLAIT)

NATTE
(PLAIT)

12 x 14 = 160 SHAPES
forming the armour

YEUX (EYES)
NEZ (NOSE)
BOUCHE (MOUTH)

BARBE (BEARD)

5 DOIGTS
(5 FINGERS)

CAPE
(CLOAK)

CAPE
(CLOAK)

COUTELAS
(KNIFE)

BOUCLIER
(SHIELD)

ROBE
(DRESS)

山口 真・編著　立石 浩一・訳

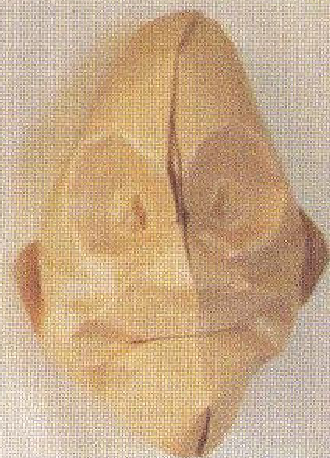
Editor: Makoto Yamaguchi　Translator: Koichi Tateishi

 おりがみはうす

ERIC JOISEL
-The Magician of Origami-
エリック・ジョワゼル
―折り紙のマジシャン―

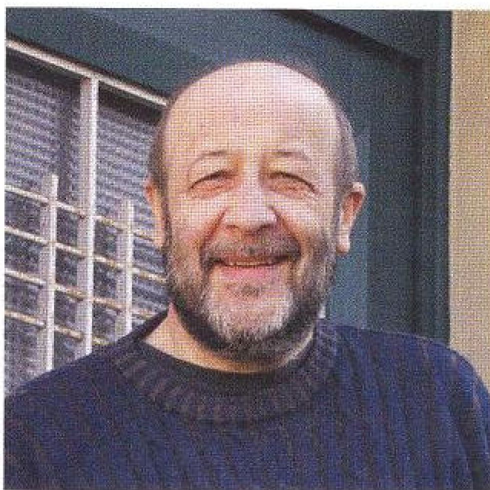





山口　真・編著　立石浩一・訳
Editor:Makoto Yamaguchi　Translator:Koichi Tateishi


おりがみはうす



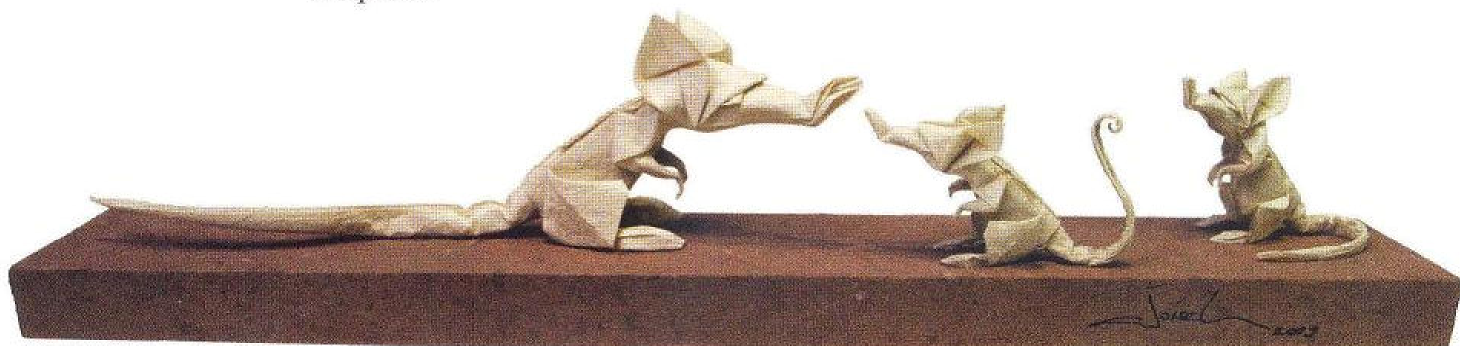
エリック・ジョワゼル Eric Joisel

1956年11月15日、パリ郊外のモンモランシーに生を受けた。エリック・ジョワゼルが折り紙を始めたのは1983年とかなり遅い。長い間、イラスト、絵画、焼物、彫刻などを独学で学んだのち、折り紙と出会ったのだ。彼に折り紙を教えてくれた木村宇佐太郎氏と共にジョワゼルは初の展示会をパリの「エスパス・ジャポン」において1987年に開催する。その後、河合、吉澤、笠原など日本の折り紙本から得た多くの知見を基に彼が最初の創作をするまでには5年の月日を要した。それからは、ジョワゼルは世界最大級のイベントに参加し続けている（1998年パリ、1999年吉澤記念展示会、2000・2002年シャーロット、2005年ザルツブルクなど）。

ジョワゼルは1992年にプロとして一本立ちし、フランス国内で一般大衆を相手に20,000時間以上教え、多数の展示会を企画した。現在は彼の「紙の彫刻」を売ることを主たる活動としている。

Born on 15 November, 1956 in Montmorency, Paris suburb, Eric Joisel began folding rather late in 1983, after a long study and practice of drawing, painting, ceramic and sculpture. His first public exhibition was in 1987 at Espace Japon, Paris, held with his Japanese friend Usataro Kimura, who taught him his first folds. Then, studying many Japanese books (Kawai, Yoshizawa, Kasahara, and so on), it took him 5 years before he creates his own first origami model. He then participated in the world's biggest origami exhibition events (Paris 1998, Yoshizawa Exhibition 1999, Charlotte 2000/2002, Salzburg 2005).

He had become a full professional in 1992, had taught origami for 20,000 hours to general public in France, and organized many public exhibitions. His principal activity today is the sale of his paper sculptures.



ネズミの喧嘩／ Quarrel of the Rats, 2009

Eric Joisel's Website http://www.ericjoisel.com/

まえがき Foreword

エリック・ジョワゼル Eric Joisel

私が折り紙を始めたのは1983年のことです。そして、1992年にやっと本物のプロになりました。それにも関わらず、私は1ダースほどの折り図とイギリス折り紙協会からの冊子『立体面と胸像』しか出版していません。多くの折り紙関係者は私が「秘密」を隠していたいのだと思っているでしょう。もしこれが本当なら、私は2万時間もかけて5万人の人に折り紙を教えるという、折り紙に身を捧げる仕事に私の生活のほとんどを捧げたりはしていないですよ。

もし私のスタイルが問題なら、それはおそらく私の作品の大きな部分である「成形」だろうと思います。読み手に理解可能なように立体的過程を折り図にするのは大変です。不可能と言ってもいいでしょう。それに、私は「世界にひとつだけの作品」を作るため即興で作品を作る作家です。ですので、山口さんから誘われて作ったこの本は、私にとって大きな名誉であるとともに、私の作品と考えを説明するすばらしい機会になりました。山口さんとおりがみはうすの皆さん（神谷さんと松浦さん）と立石さんが、大変な努力をしてくださって、この本は可能になりました。山口さんは私の最高の理解者であることをわたしは知ることになりました。多くの美しい写真、すばらしいレイアウト、しかも2カ国語出版（ああ大変だ！）、私の展開図も完成したものしなかったもの含めて載っていますし、私の作品造形についての講演も掲載されています。

単なる折り紙本ではなくこれは友情の賜物です。*「ありがとう」では言い尽くせない感謝をアメリカのジューン、バネッサ、ロバート、イギリスのデビッド、そしてフランスのイブ、直幹、ミシェルに言わなければいけません。忘れている人がいたらごめんなさい。でもあなたたちにも心からありがとうと言いたいです。5年にわたって私のホームページを作ってくれたジェイミー・ケリーにも感謝しなくては。みんなありがとう！！！

*おりがみはうすの友人たちの次にね

アルジャントウイユ病院にて
2010年10月4日

I started origami in 1983, and I am a full professional folder after 1992. Nevertheless, I have published only a dozen of diagrams and the B.O.S booklet "3D MASKS & BUSTS"! Many folders may think I want to keep my "secrets" for myself.... If it was TRUE, I would not have spent a large part of my career exclusively concerned with origami teaching origami to about 1/2 million people in France for maybe 20,000 hours....

If I can speak of "STYLES," the principal problem is with the large part of "modeling" into each of my models, clearly representing 3D steps in diagrams to be understood enough by the readers. A quite impossible task! Moreover, I wonder if the concept of "unique piece" and partial improvisation is relevant. So, this book, offered to me from Yamaguchi-san and all the friends from Origami House such as Matsuura-san, Satoshi, and Koichi Tateishi, and with probably other contributors, is not only a great honor for me, but also a fantastic opportunity to explain my work and ideas. I have by chance had known that Yamaguchi-san perfectly understands me, which could be the best someone can reach: many beautiful colored pictures, with a splendid presentation and 2 languages (what a difficult task!), the CPs I used, properly done or not, speeches of explanations and makings of models.

More than a simple origami book this is a friendship story. *Thanks are not enough to June, Vanessa, and Robert in USA, Dave in UK, and also to Yves, Naomiki, and Michel in France. Sorry for those I forget, but I will send them the best of my thanks, too. It wouldn't be complete without Jamie Kelley, my webmaster for 5 years. Thousand thanks to all!!!

*After friends from Origami House....

Hopital d' Argenteuil
October 4, 2010

Joisel

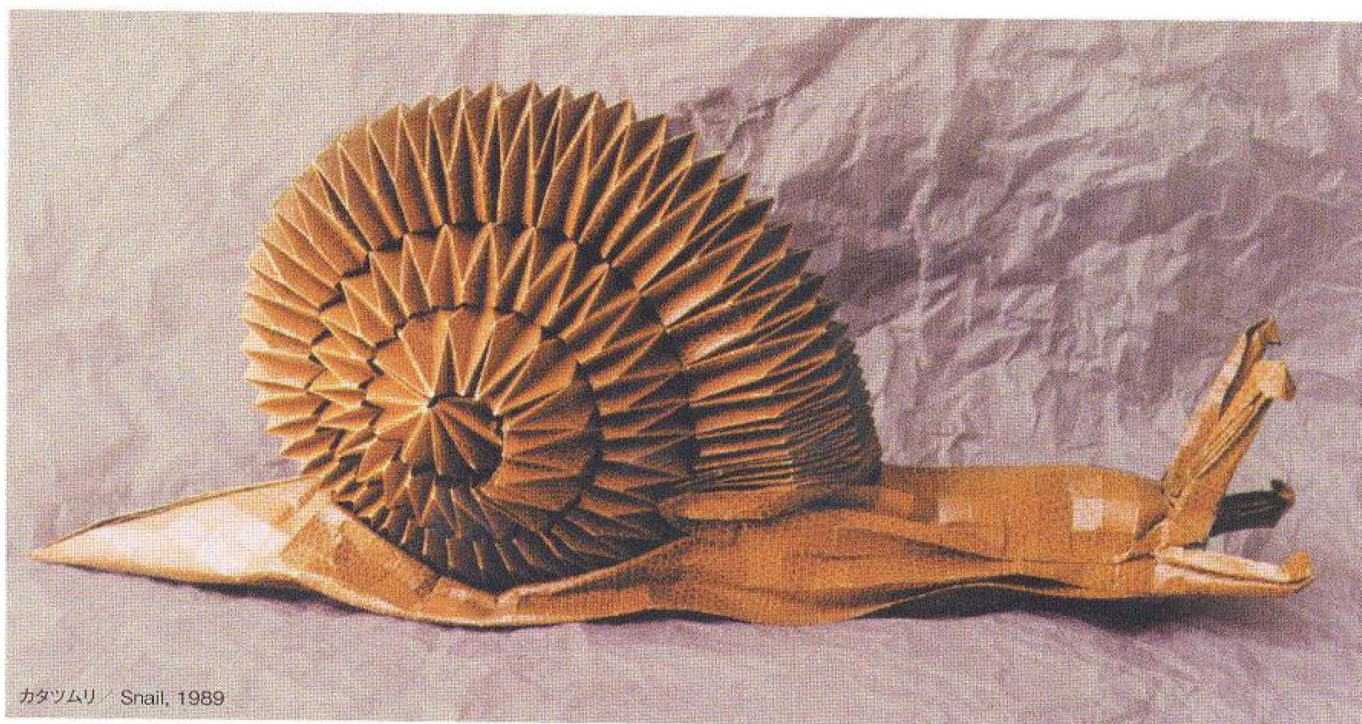
Hopital d'Argenteuil
le 4 octobre 2010

編注：エリック・ジョワゼル氏は、2010年10月11日、肺ガンのため亡くなりました。このページの文章は、生前に書かれたものをそのまま掲載しています。

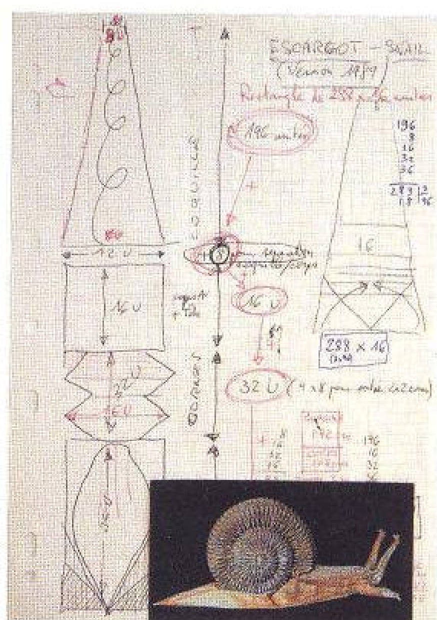
Eric Joisel had passed away on October 11, 2010, after fighting against lung cancer for two years. The text here had been written only a few days before his death, and we had decided that we should show it as is.

Part 1

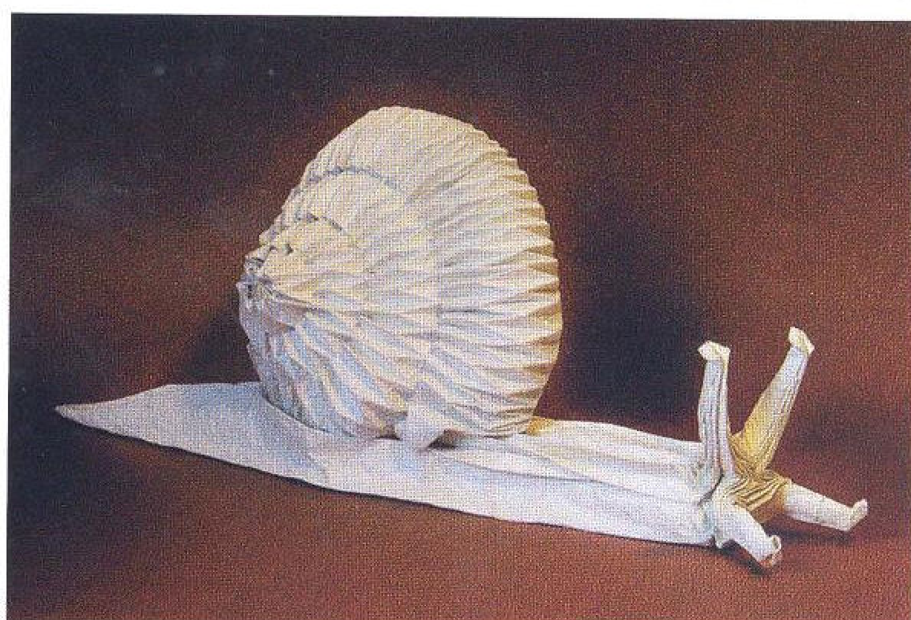
ANIMAL MODELS



カタツムリ／Snail, 1989



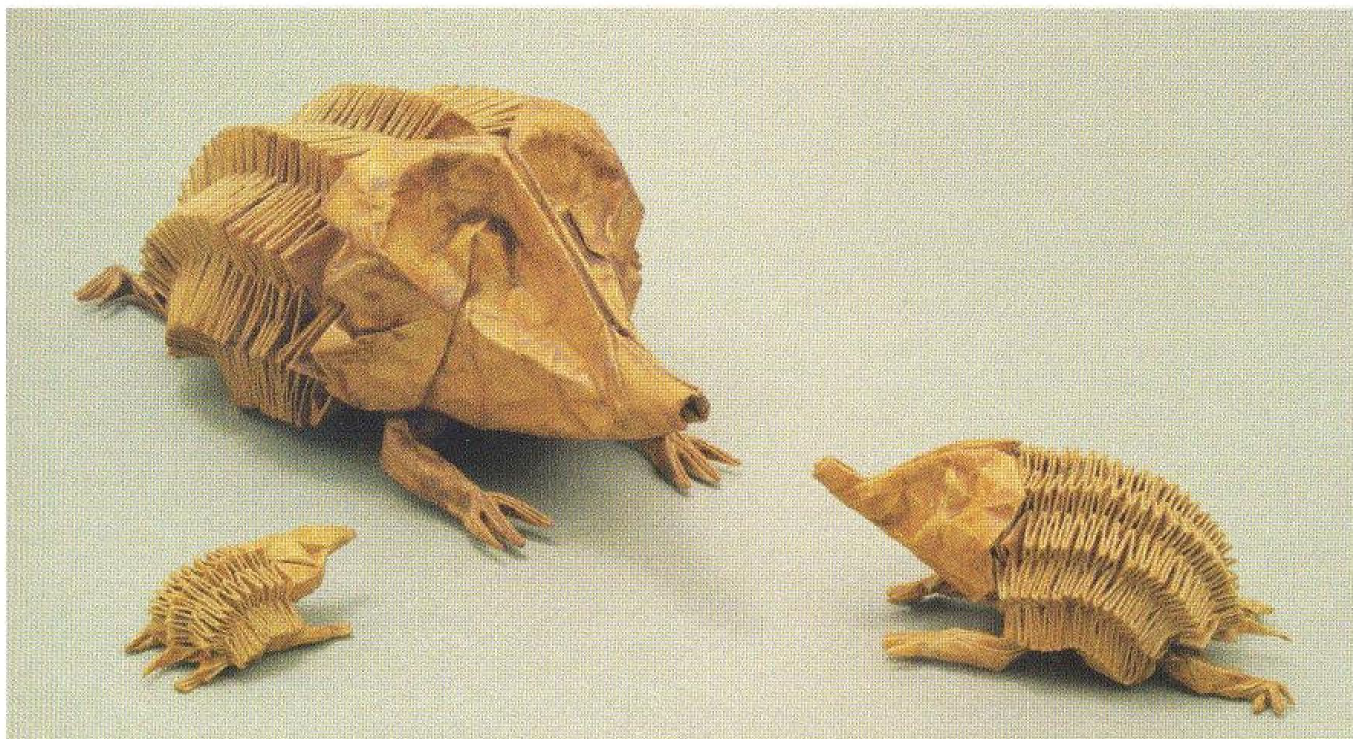
カタツムリ展開図／Snail CP



カタツムリ／Snail, 2008

これが最初の私の本当の創作だと思います。技術的にはこれは「楽をして」作った作品です。長方形から蛇腹格子で作りましたので。

I think this is my first “real” creation. Technically, it's an “EASY WIN,” as using a long rectangle and box-pleating technique.



ハリネズミの親子／Hedgehog Mother and Children, 1990

所蔵：ジューン・サカモト／Owner: June Sakamoto

<赤ちゃんハリネズミの制作工程／Making of Baby Hedgehog>

これは伝統的な基本形から考え出された私には珍しい作品です。座布団折りからの蛙の基本形で、余り紙は羽やつま先に使いました。吉澤先生の作品からヒントを得たものです。

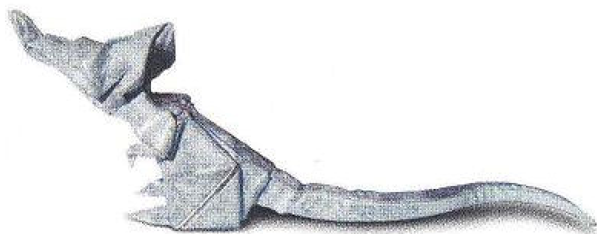
This is one of my rare model conceptualized with a traditional base: blintz frog base + a reserve of paper all around, to produce added feathers and toes. Inspired by different models by Yoshizawa-sensei.



雄鶏／ Rooster, 1995



雄鶏／ Rooster, 2008
所蔵：ロバート・J・ラング／ Owner: Robert J. Lang



この作品は私の作品に典型的なものですね。きわめて単純な発想で（魚の基本形ですし）実際に作るのは大変難しいのです。この作品は完成したときに「完全に閉じた作品」になりますので、内側と外側の折りを順番にきっちり進めていかないと作品になりません。

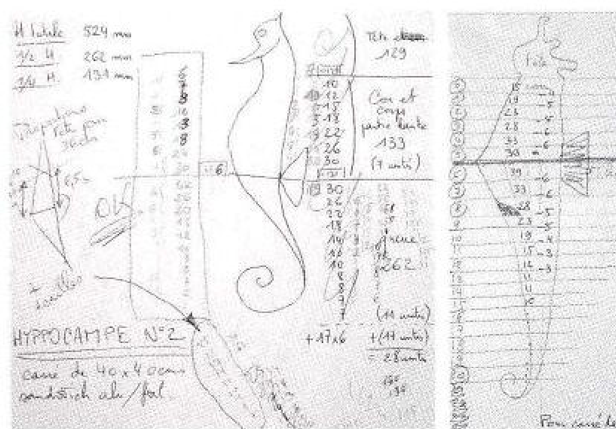
This is typical of my work: an extremely simple conception (FISH BASE variation), but extremely difficult to realize. This is one of my "fully closed model" when finished, so that you need to realize every step in the proper order, working outside and inside, before closing it completely.



タツノオトシゴ／ Seahorse, 1996
所蔵：ロバート・J・ラング／ Owner: Robert J. Lang



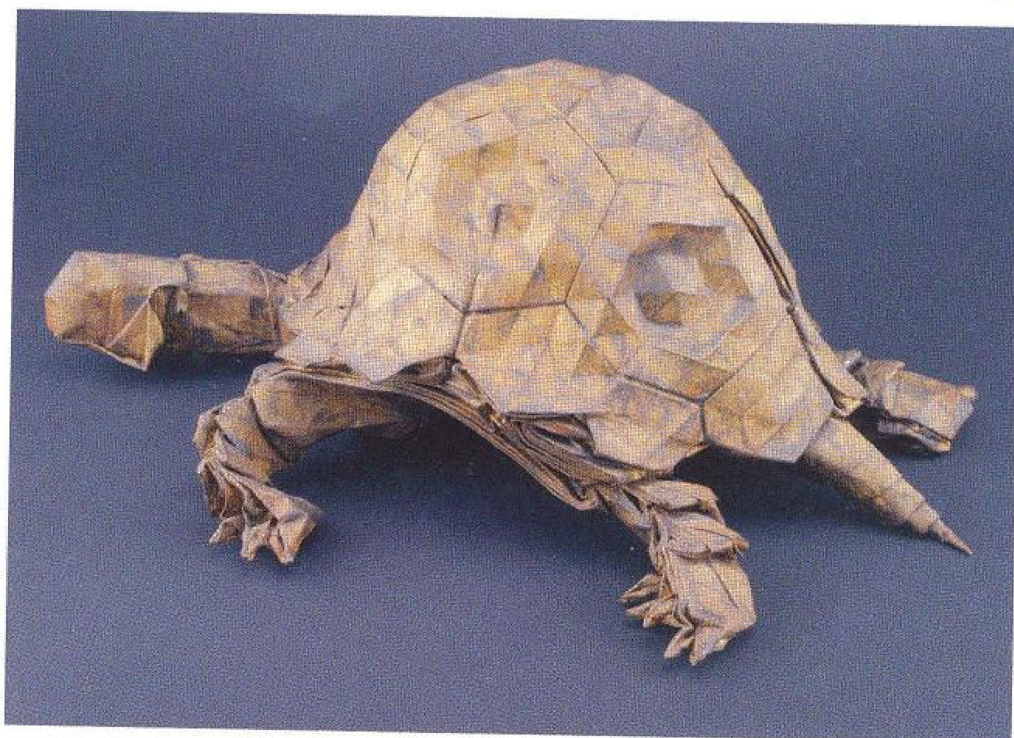
タツノオトシゴ／ Seahorse, 2009　所蔵:ロバート・J・ラング／Owner: Robert J. Lang



ラフスケッチ／ A Rough Sketch

亀／Turtle, 1996

所蔵：江戸川アートミュージアム／ Owner: Edogawa Art Museum



この亀は藤本先生の本を６ヶ月研究した後に創作しました。先生の重要な技法が甲羅の中央で使われています。

I created this Turtle after 6 months' studying of Fujimoto-sensei's book. Important techniques from him are used at the center of the shell.

この作品はまた「楽をして」います。約2対3の長方形と蛇腹折りの格子です。これも紙の効率が悪いです。

The model uses an “easy win”: rectangle about 2 by 3, and box-pleating technique. Again, a not very good ratio.

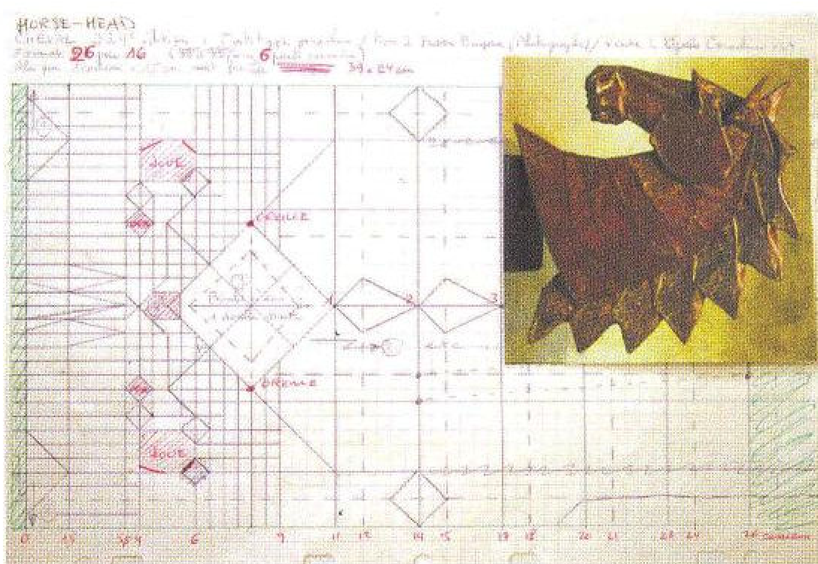




馬頭／ Horse Head, 2008
所蔵：おりがみはうす／ Owner: Origami House



馬頭／ Horse Head, 1997



この作品はジョン・モントロール氏の展開図をいくつも研究していて偶然生まれたものです。単に自分の幾何学的造形の能力を高めたかったのです。

I produce this model accidentally, when I study many different "unfolds" from John Montroll. I was trying at this time to increase my geometrical aptitudes.





ネズミ／Rat, 2008
所蔵：松浦英子／Owner: Eiko Matsuura



ネズミ／Rat, 1996



このネズミは次の猫とほとんど同じ展開図で作られています。悪い冗談です。

The joke with this RAT is that I created it with a CP VERY CLOSE to the next cat.



猫とネズミ／ Duo Cat & Rat, 2009





猫／ Cat, 2008　所蔵：松浦英子／ Owner: Eiko Matsuura

COLUMN

Joisel's Storehouse



ジョワゼル宅の倉庫は、作品で溢れている。初期からごく最近の作品まで、あらゆる仕事が詰め込まれており、彼がいかに折り紙に向き合い、チャレンジしつづけてきたかを物語っている。その尽きない探究心には圧倒される他ない。

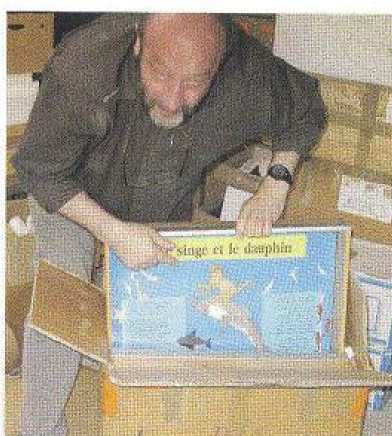
Joisel's storehouse is full of models and works. It has everything, from early exhibits to recent ones. They show how he seriously thought of origami and how hard efforts he did in various ways. I was truly overwhelmed by his investigational mind and activeness.

山口 真 Makoto Yamaguchi





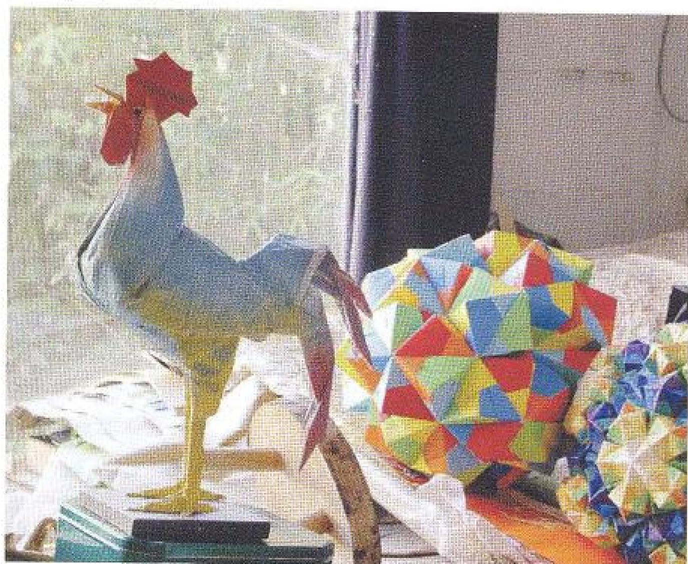








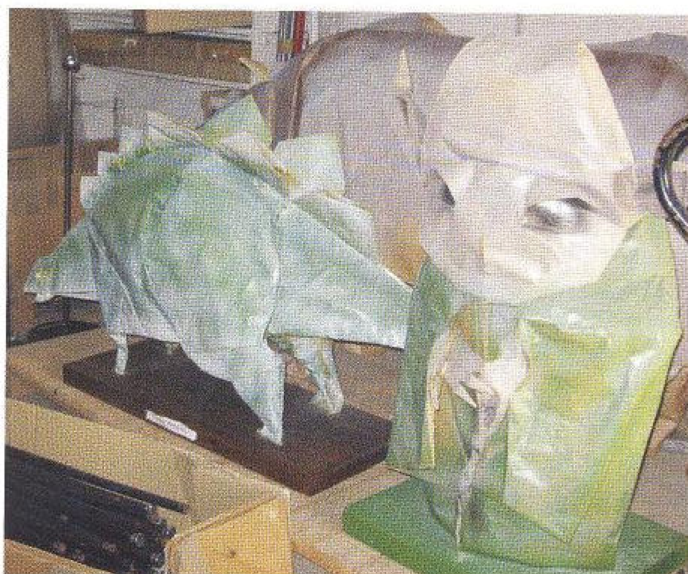



着色された雄鶏／ A Colored Rooster




実物大のカバとサイ／ Real Life-Size Hippopotamus and Rhinoceros


実物大のペガサス／ Real Life-Size Pegasus

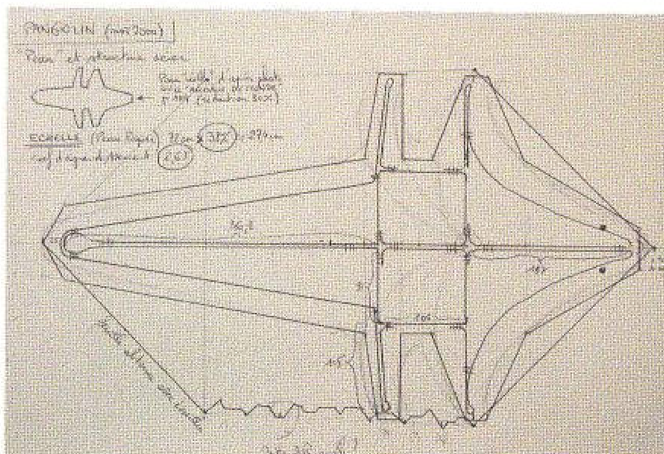

実物より大きい某マスターと実物より小さいステゴサウルス／ A Certain Master Taller Than the Life-Size

※この中に川畑文昭氏やジョン・モントロール氏他の作品が見られるが、これらは、ジョワゼル氏がまだオリジナル作品を持たない時期に、パリの人々に折り紙を知ってもらうために開催した展示のものである。出典・作者名を明記した上での無償の活動であったとのことだ。
We can find models created by Fumiaki Kawahata and John Montroll, among others. These are for exhibits which he was not paid for. He of course identified the creators' names and references in his exhibits.

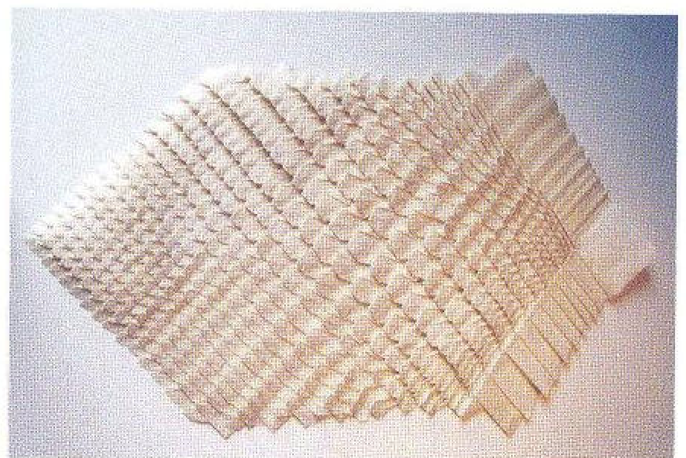


センザンコウ／Pangolin, 2009

所蔵：ロバート・J・ラング／Owner: Robert J. Lang



ラフスケッチより／Rough Sketch



鱗の折りたたみが完了した状態／Patterns Emerged from the Rough Sketch


Photo 1 ロニョン氏のアトリエにて／At the Atelier of Gerard LOGNON

Photo: Bernard Martinez

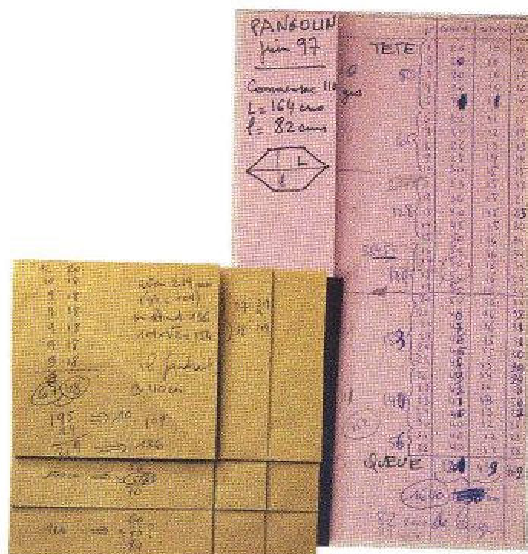

Photo 2 布折りの「デザイン」／"Design"

これらのデザインは1対の同じ折りを施された紙からなっています。1つめの紙を完全に開き、テーブルに固定します。その上に注文された布を置き、さらにその上にもう1枚の紙を開いて同じ折りになるように重ねます。そうして、3層の紙と布を、もともとある折り線どおりに正確に折るのです。

Each design consists of 2 origami mostly similar. The workers completely unfold the first one, and lock it strongly on a table. Then they put the flat piece of cloth of the client, then as 3rd layer, the second origami completely unfolded too.

P.126「伝統的な布折り技法と折り紙」より
From "Plissé Artisans' Skills and Origami"


センザンコウ／Pangolin, 2000



ラフスケッチより／From Rough Sketch



アバディーンテリア／ Aberdeen, 2002

所蔵：ジューン・サカモト／ Owner: June Sakamoto

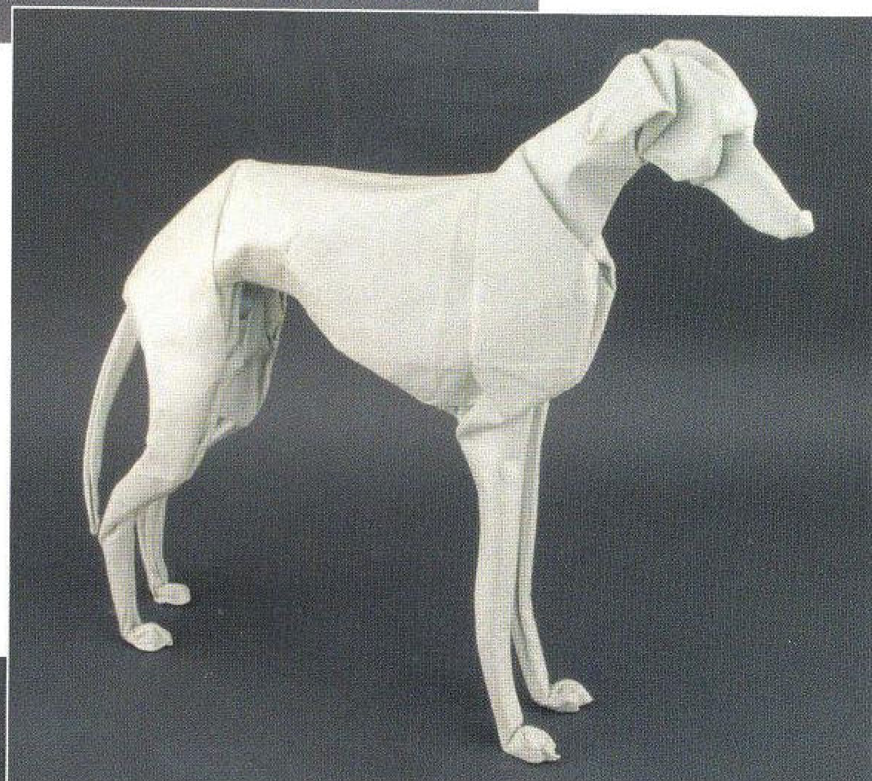


Inspired by John Montroll

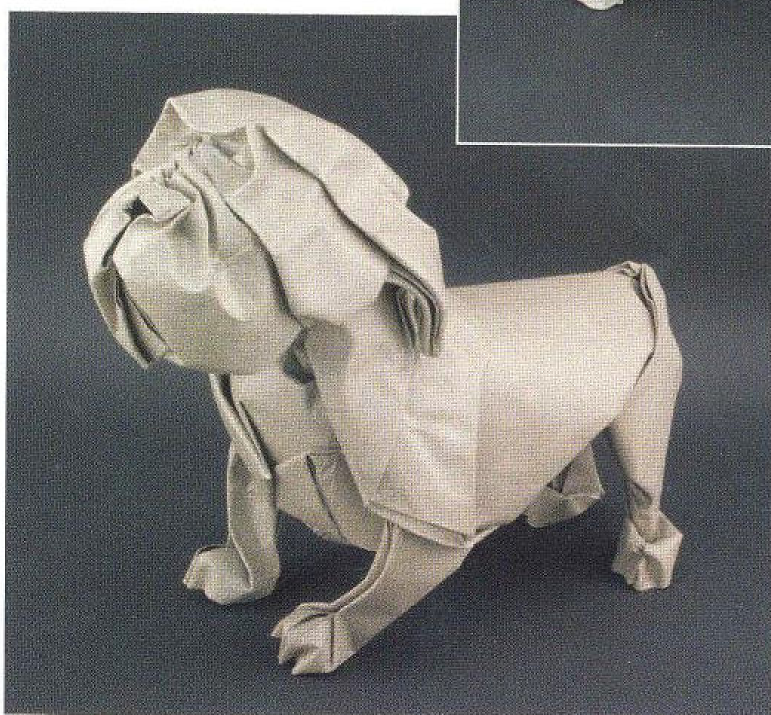
デーニッシュ／ Danish, 2002



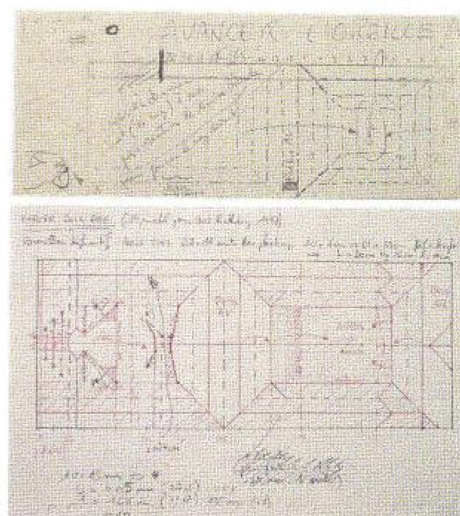
ダックスフント／ Dachshund, 2002
所蔵：松浦宣子／ Owner: Nobuko Matsuura



グレイハウンド／ Greyhound, 2002
Inspired by John Montroll



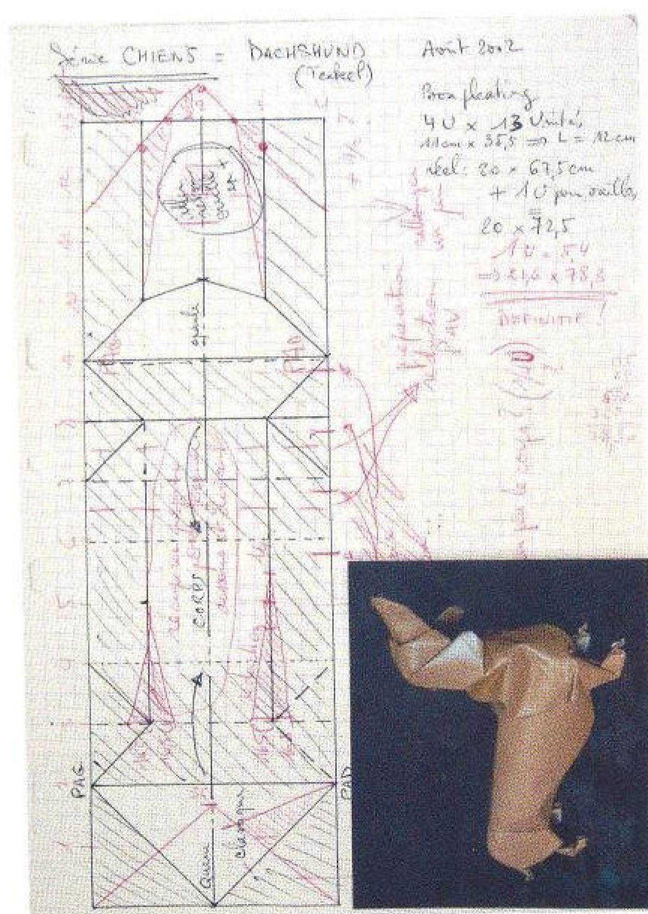
"スパイク"／"Spike", 2002　　所蔵：野元菊丸／Owner: Kikumaru Nomoto



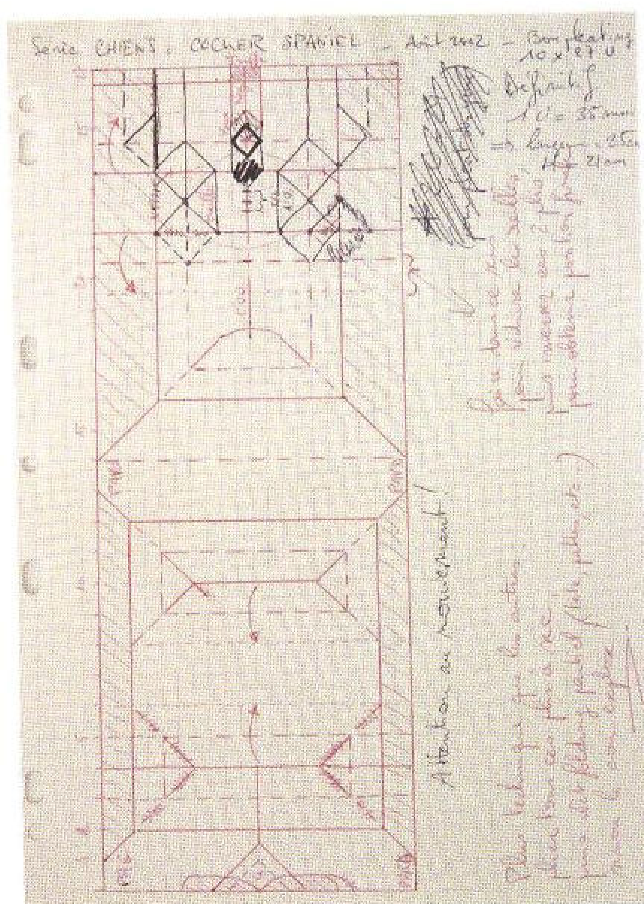
"スパイク" 展開図／ "Spike" CP



コッカースパニエル／ Cocker, 2002



ダックスフント展開図／ Dachshund CP

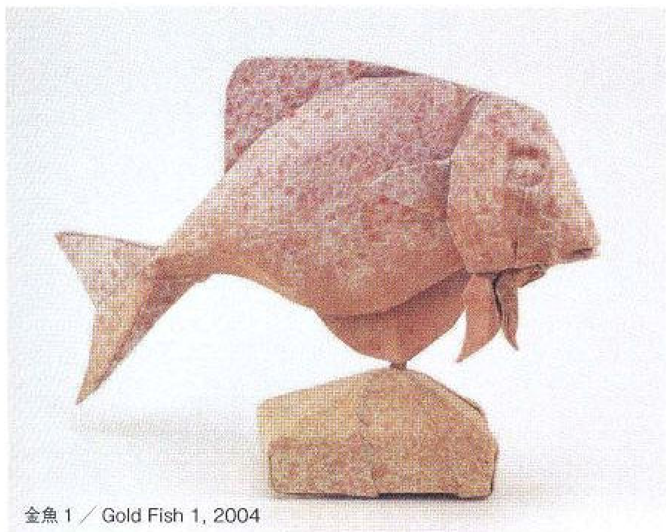


コッカースパニエル展開図／ Cocker CP

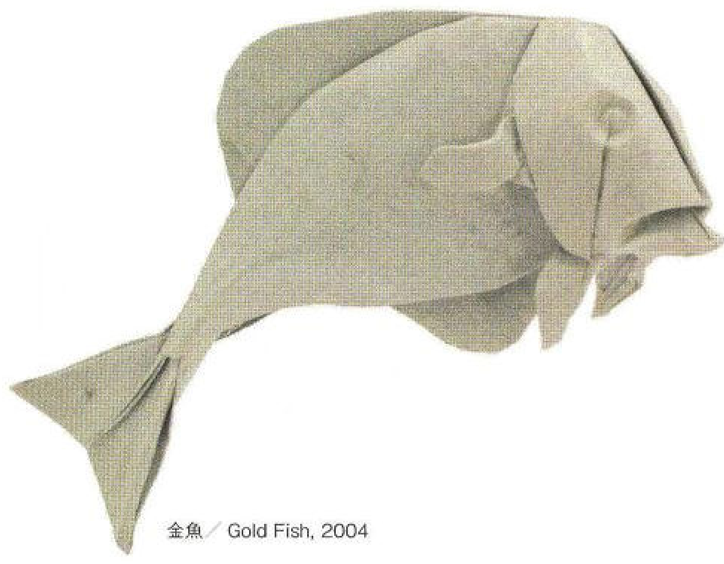


金魚１／Gold Fish 1, 2004
所蔵：おりがみはうす／Owner: Gallery Origami House

金魚２／Gold Fish 2, 2004
所蔵：西川誠司／Owner: Seiji Nishikawa


金魚 1 ／ Gold Fish 1, 2004


金魚 2 ／ Gold Fish 2, 2004

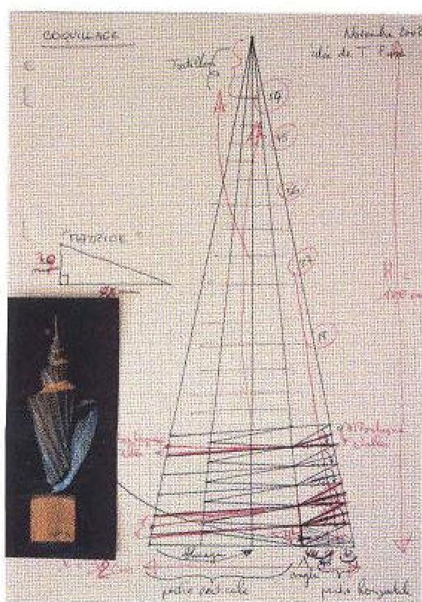


金魚 ／ Gold Fish, 2004

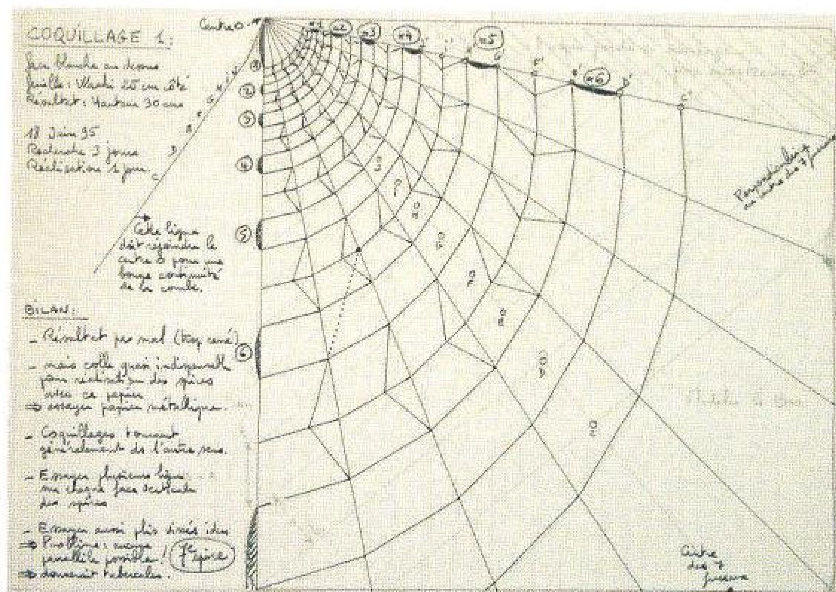

サイ ／ Rhinoceros, 1999



巻貝／ Shell, 2003



巻貝展開図／ Shell CP



Drawing for Another Shell



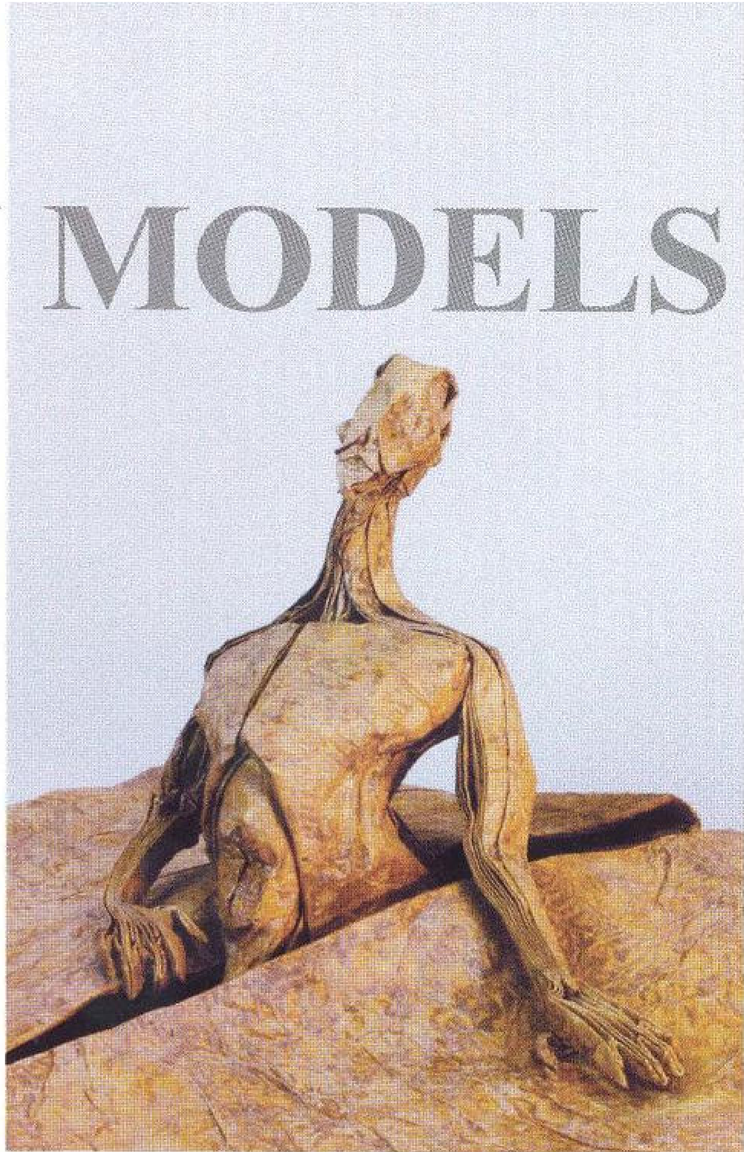
フライングブル／ Flying Bull, 2005





白い雄牛／ White Bull, 2008　所蔵：ジューン・サカモト／ Owner: June Sakamoto

Part 2
HUMAN MODELS



基本的には、他の表現分野でも、人物の造形にはずっと興味があって、作りたいと思っていました。

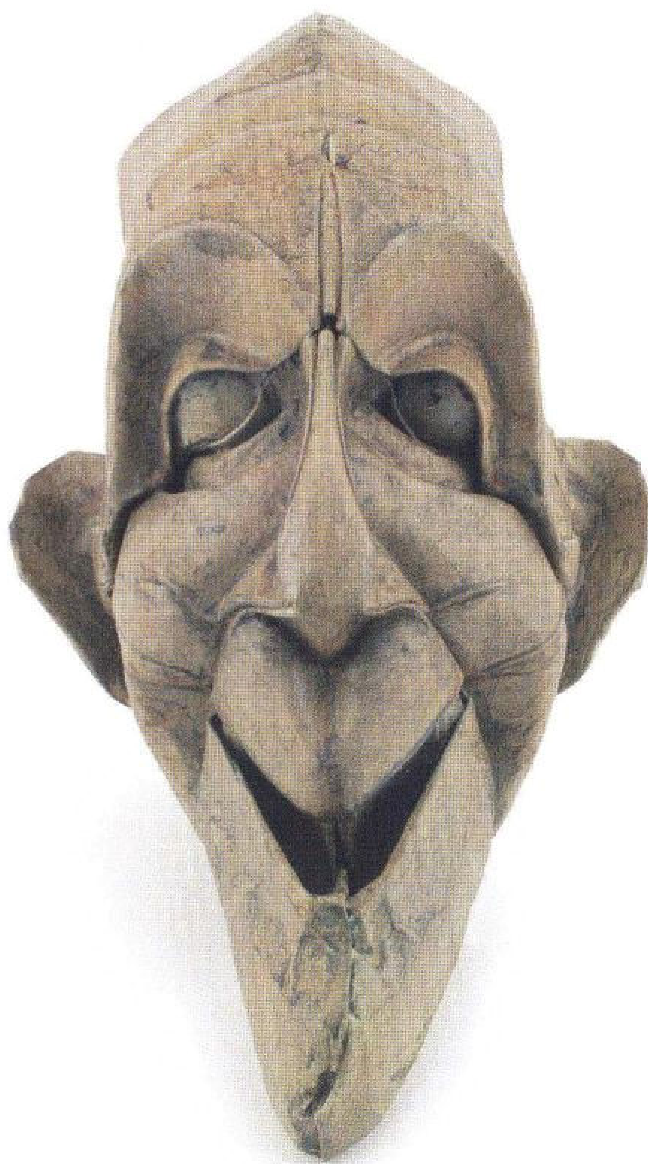
I had always been interested in human figures, regardless of media.

P.84「ロングインタビュー：エリック・ジョワゼルを訪ねて」より
From "A Long Interview with Eric Joisel at His House"

誕生1／Birth 1, 1998
所蔵：江戸川アートミュージアム／Owner: Edogawa Art Museum



マスク1／Mask 1, 1999
所蔵:おりがみはうす／Owner: Origami House



MASKS

創作を始めた頃は、折り紙で作るなら動物だろう、という素朴な発想で動物を折っていました。そのうちにやっぱり人物を作りたいという欲求が出てきて、マスクの創作を始めたのです。95 年から 2000 年頃までは「マスクの時代」でした。

When I started origami creation, I just thought that I must make animals if I do something with origami. Then, I gradually became more and more interested in making human figures, and that's why I started making masks. I was always making masks from 1995 to 2000.

P.84「ロングインタビュー :エリック・ジョワゼルを訪ねて」より
From "A Long Interview with Eric Joisel at His House"

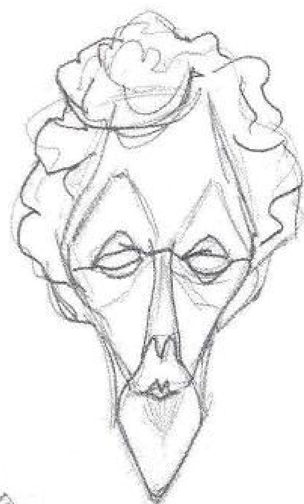
"道化"／"Clown", 1999
所蔵：おりがみはうす／Owner: Origami House



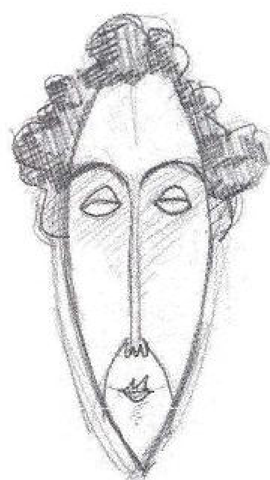
ミシェル・シモン（俳優）／Actor "Michel Simon", 1999
所蔵：おりがみはうす／Owner: Origami House

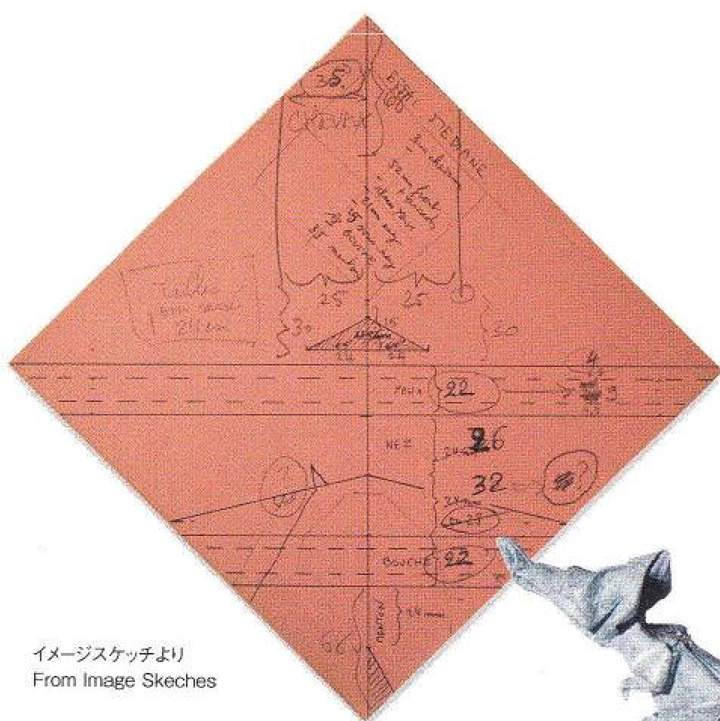
イメージスケッチより
From Image Skeches







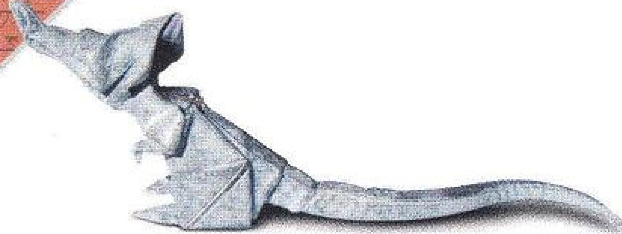




イメージスケッチより
From Image Skeches

今、当時に作った作品を見ると、この5年間は自分にとって準備期間、エチュードの時代であったと思います。
Looking through models created at that period, the five years for me was a period of preparation and etudes.

P.84「ロングインタビュー :エリック・ジョワゼルを訪ねて」より
From "A Long Interview with Eric Joisel at His House"





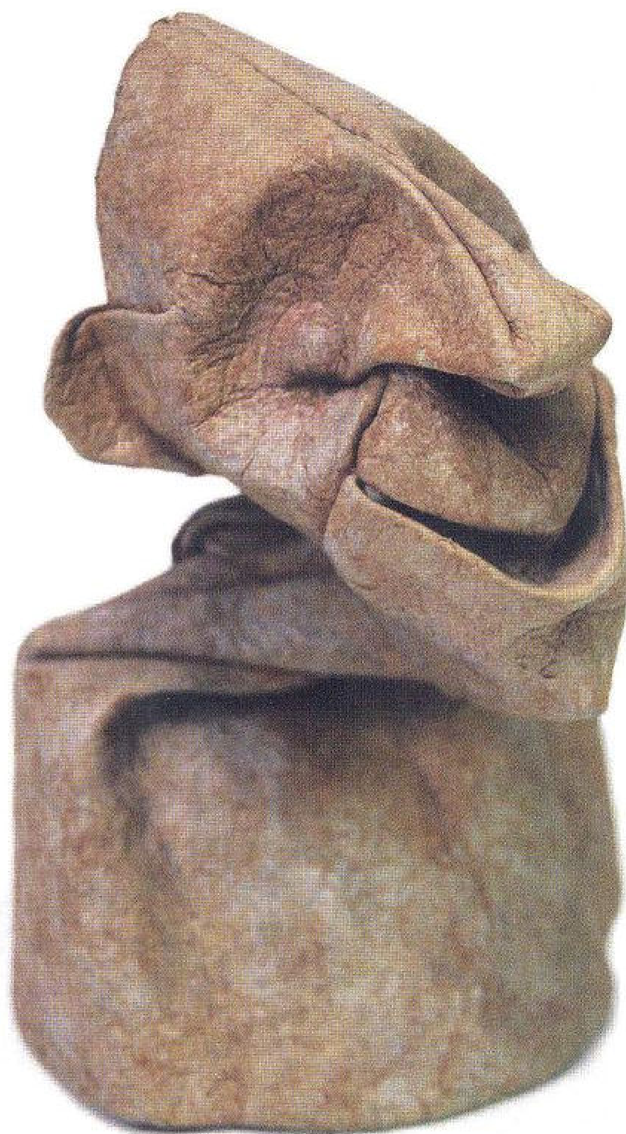
胸像／Bust, 1999



胸像／Bust, 1999



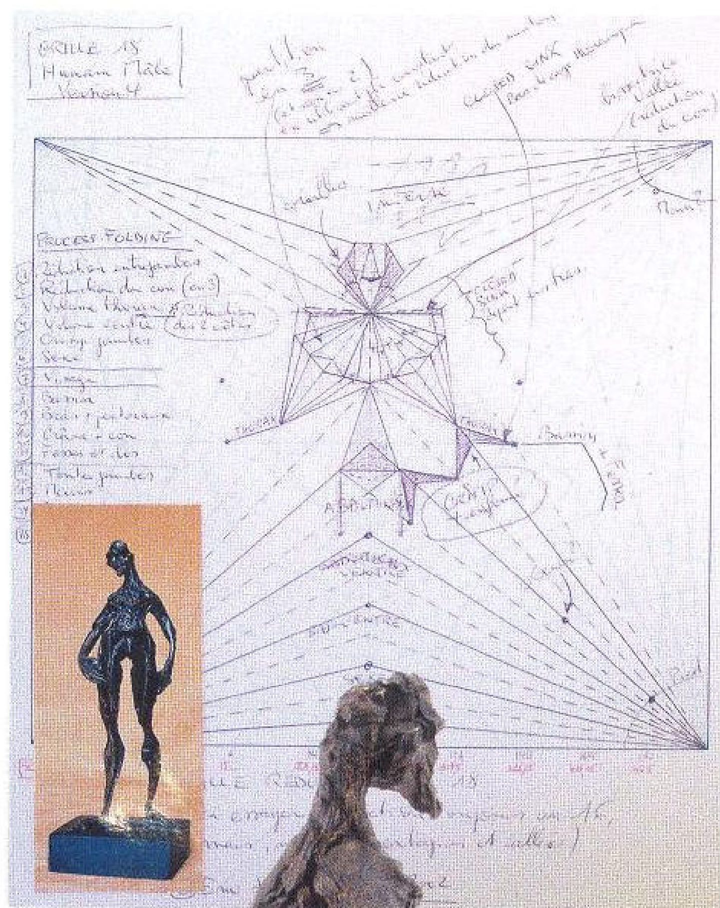
胸像／Bust, 1999



胸像／Bust, 2000







男性の裸像1 ／Male Nude 1, 2001
所蔵：おりがみはうす／Owner: Origami House

男性の裸像 Male Nude

当時は私は自分を達人の域に達していないと思っていたので、男性の裸像にまず集中してみることにしました。

So, feeling not enough expert at that time, I first focused on the Male nude.

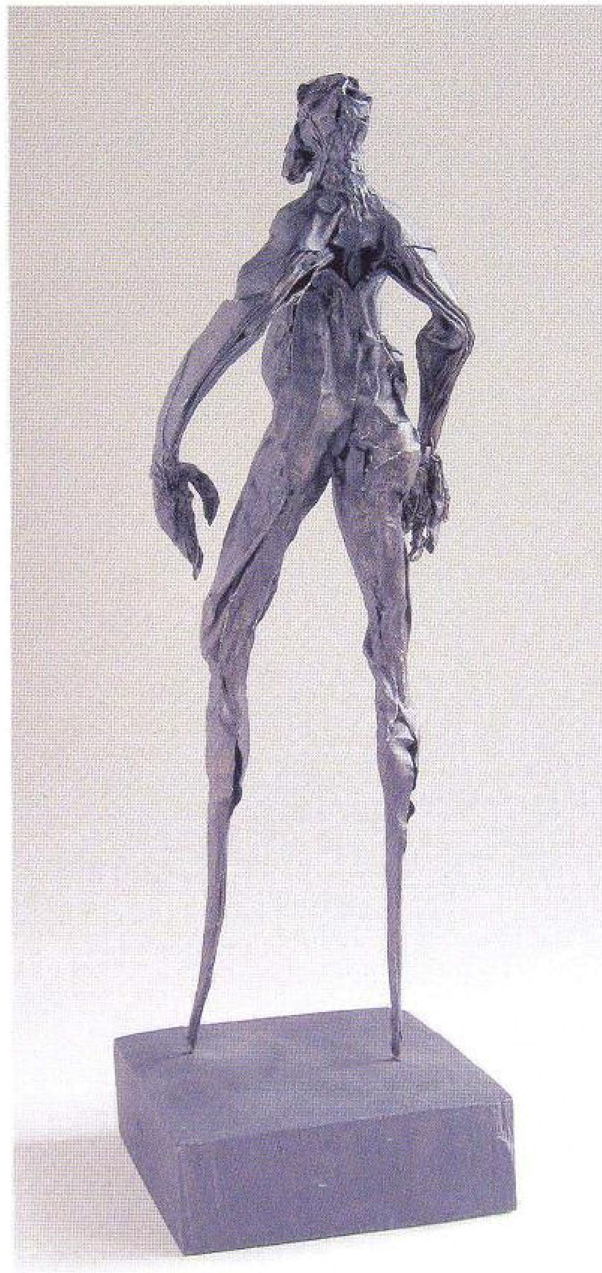
P.112「鋭角蛇腹折りプロジェクト」より
From "THE 'ANGLE BOX-PLEATING' PROJECT"



男性の裸像1 背面 ／Male Nude 1, Back View



男性の裸像2 ／Male Nude 2, 2001　所蔵：北條高史／Owner: Takashi Hojyo



男性の裸像2 背面　／Male Nude 2 Back View







男性の裸像3／Male Nude 3, 2001

衣装の効果 Cloth Effects

命を吹き込むためには、私には直線ではなく曲線が必要だったのです。衣装による効果を表現することは本当の意味で動きと命を吹き込むことなのです。

Representing LIFE, in my own mind, requires CURVES, and not STRAIGHT LINES. Work to represent cloth effects like you can see on these pictures can really suggest movement and life.

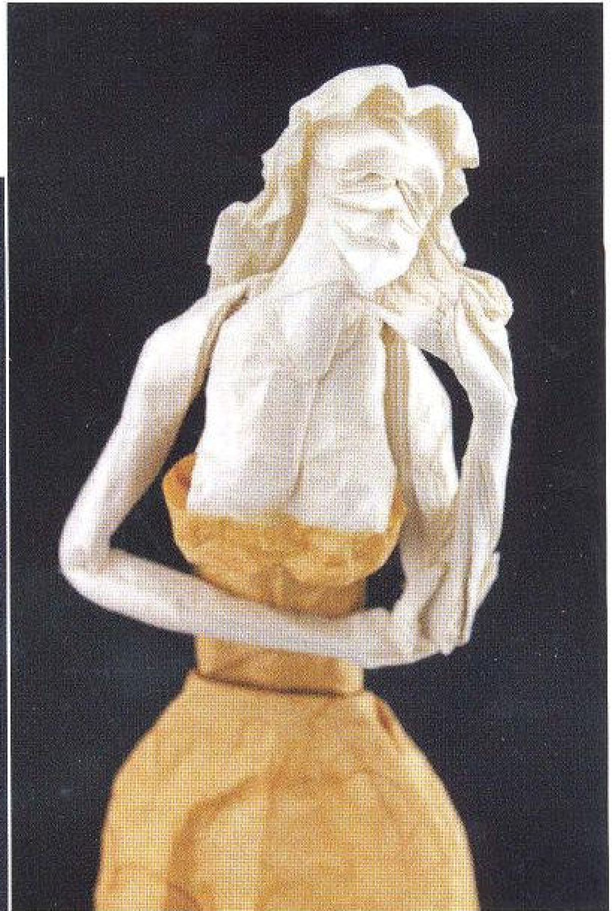
P.92「人間の立体化作品についての考察」より
From "A few ideas about 3D HUMANS MODELS"



黒人／Black Man, 2002
所蔵:ロバート・J・ラング／Owner: Robert J. Lang



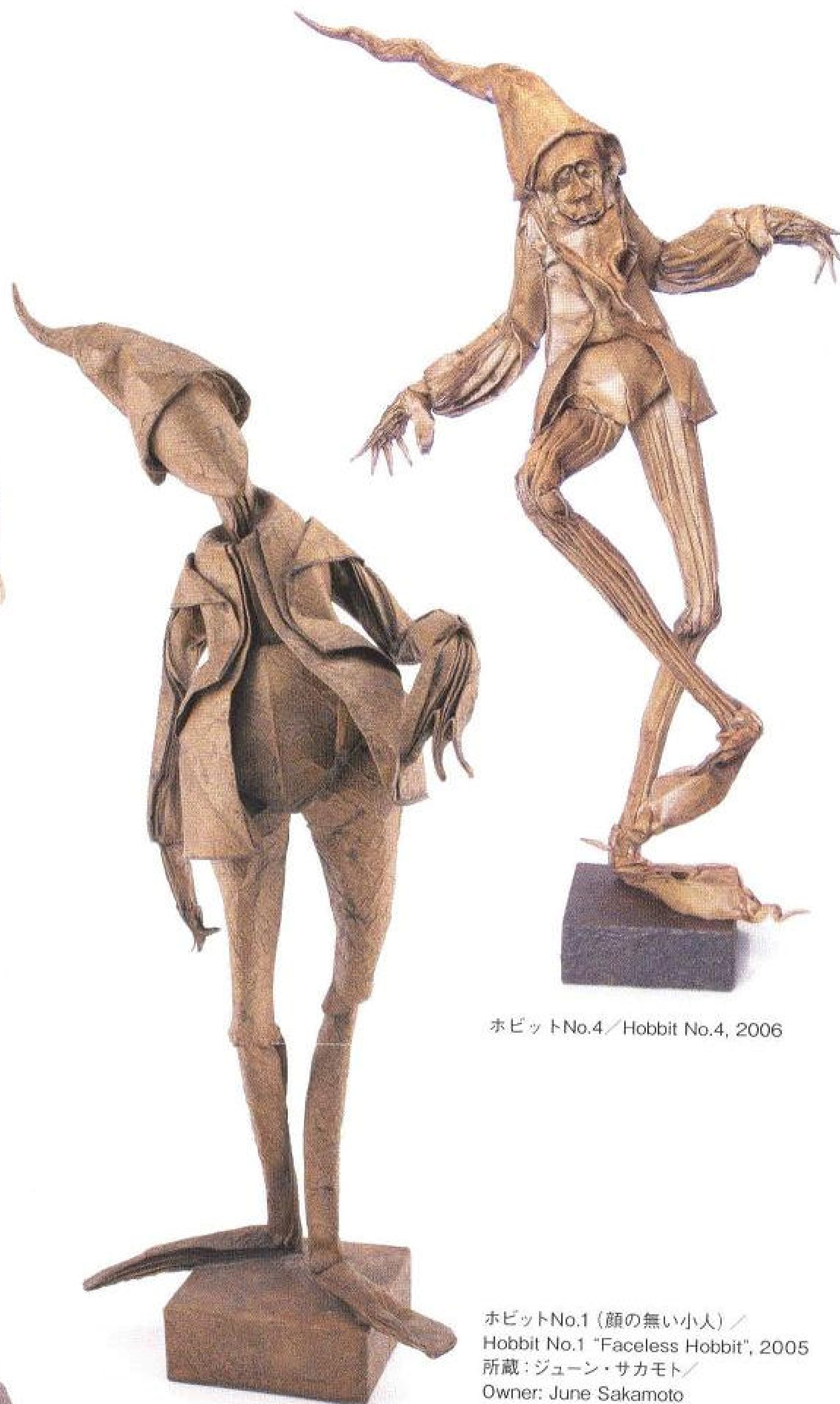
Photo: Bernard Martinez



ドレスを着た女／ Woman in Dress, 2008



ホビットNo.2／Hobbit No.2, 2004
所蔵:ジューン・サカモト／Owner: June Sakamoto



ホビットNo.4／Hobbit No.4, 2006

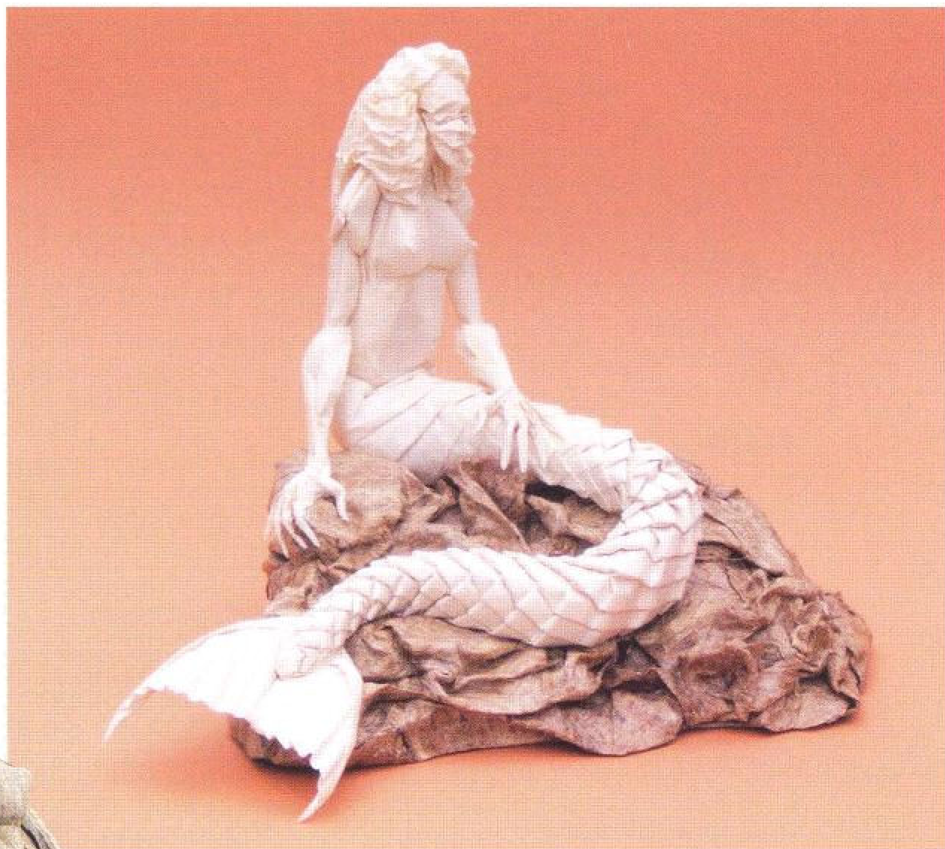
ホビットNo.1（顔の無い小人）／
Hobbit No.1 "Faceless Hobbit", 2005
所蔵：ジューン・サカモト／
Owner: June Sakamoto



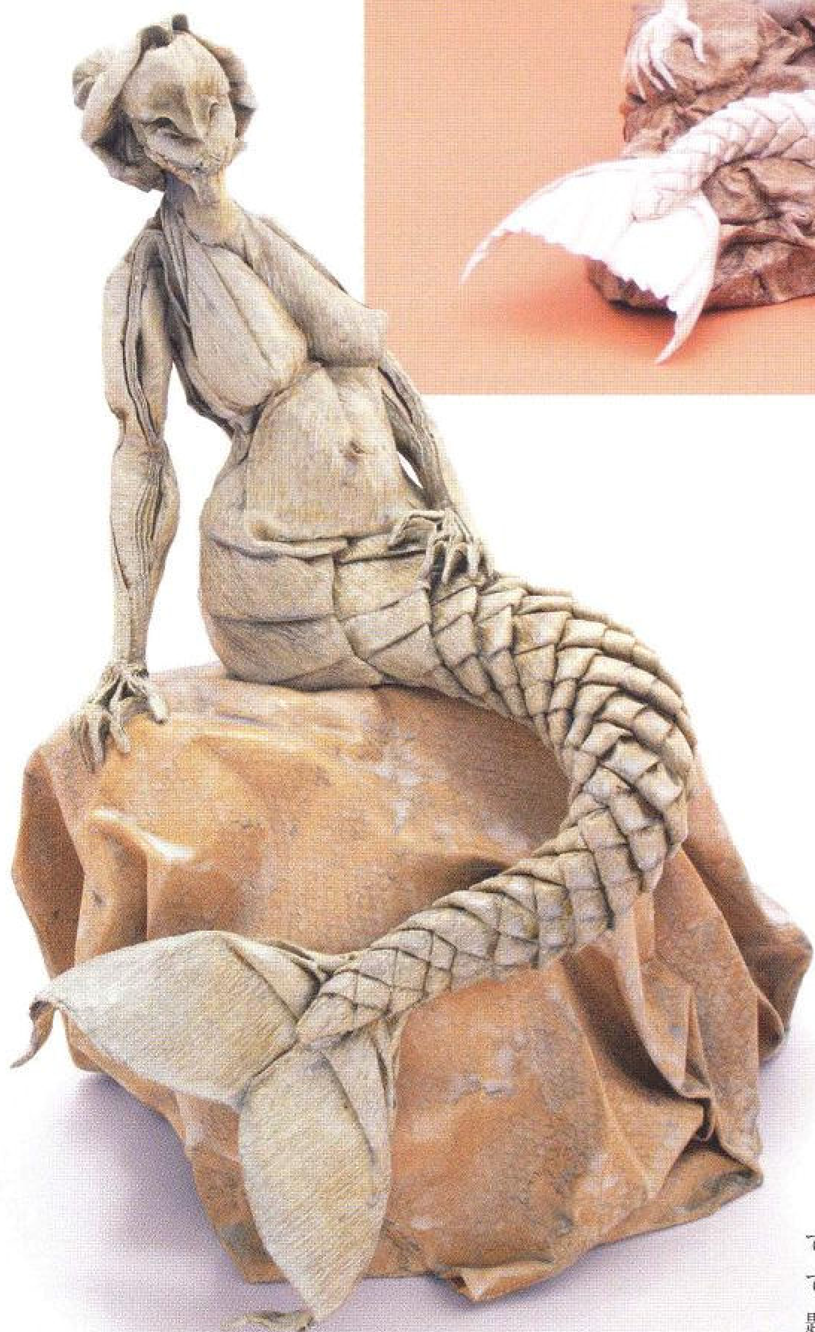
ホビットNo.2 側面・背面／
Hobbit No.2 Side View, Back View



試作／Sketches



人魚／ Mermaid, 2006



人魚／ Mermaid, 2003

できあがるものが、人に夢を与えるものであってほしいので、ヒロイック・ファンタジーから多く題材をとっています。

I wanted the models being something fantastical, so the motifs are from heroic fantasies.

P.84「ロングインタビュー :エリック・ジョワゼルを訪ねて」より
From "A Long Interview with Eric Joisel at His House"

セルフ・メイド・マン(自分を折る男)
Self-Made Man

若い頃は絵画の講習を少ししただけで、本格的にアートを学ぶことはできなかったのです。だから私は印刷工になったのです(すでに紙を扱ってますね!)。そして私は1人で誰にも習うことなく休みのときに彫刻を練習したのです。この作品は、ですのでそのときの私の自画像なのです。

I could not do real art studies that I would have liked. I therefore became printer (ah, ah, already the paper!) but I practice sculpture alone, outside my working hours. This model is therefore a kind of self-portrait.

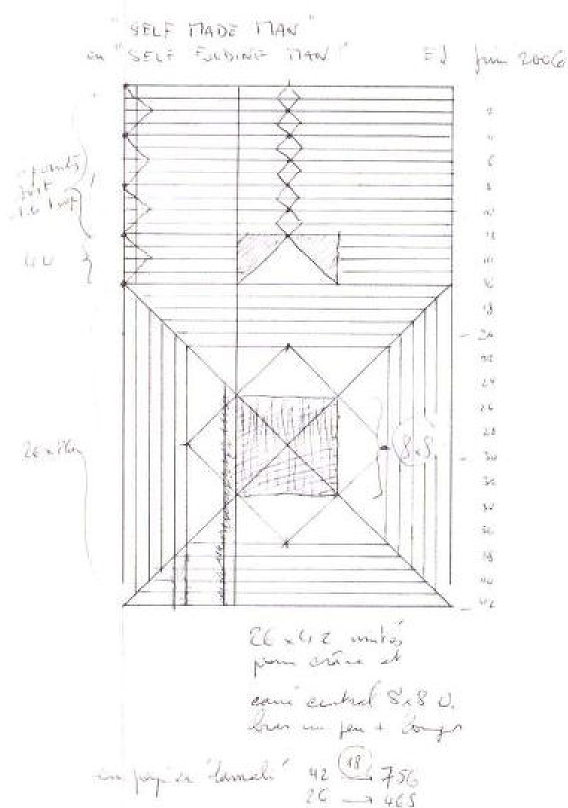
P.92「人間の立体化作品についての考察」より
From "A few ideas about 3D HUMANS MODELS"



セルフ・メイド・マン／Self-Made Man, 2008
所蔵：立石浩一／Owner: Koichi Tateishi



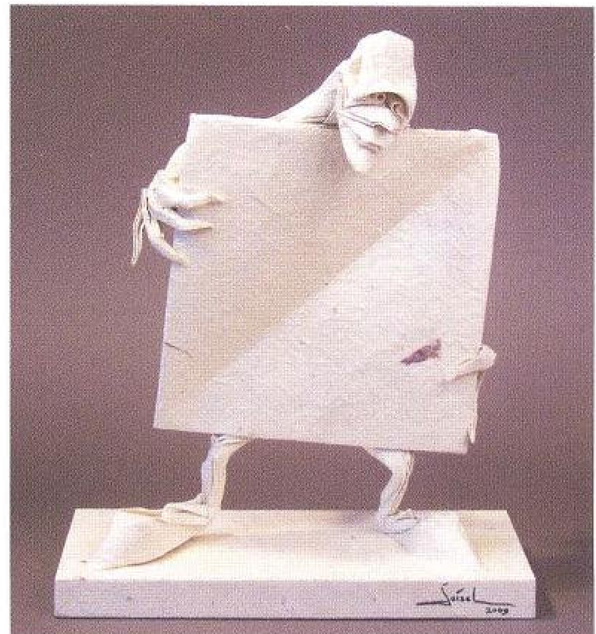
後側／Back View



セルフ・メイド・マン展開図／Self-Made Man CP



セルフ・メイド・マン／ Self-Made Man, 2006



セルフ・メイド・マン／ Self-Made Man, 2009



正面／ Front View



後側／ Back View

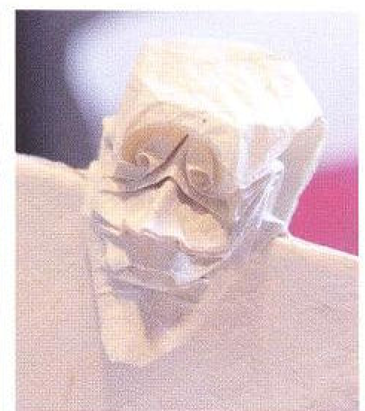
セルフ・メイド・マン (ver.2)／Self-Made Man (ver.2), 2009



試作 1 ／ Sketches

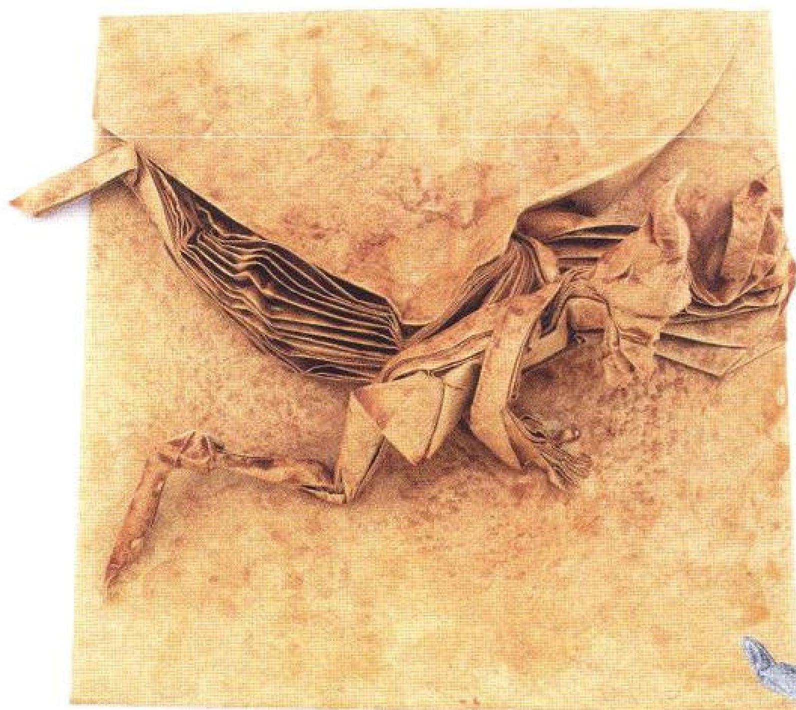


試作 2 ／ Sketches



顔部／ Face

誕 生 2 ／ Birth 2, 2004
所蔵:おりがみはうす／Owner: Origami House



純粋な意味での折り紙に対しては心からの敬意を持っています。平面からあれだけの幾何学的パターンを折り出すのですから。しかし、私の作品を見れば分かりますが、私は作品をもっと「生きた」ものにすることに興味があるのです。曲線的外形、折り線、細かな成形にそれが表れるようにしたいのです。

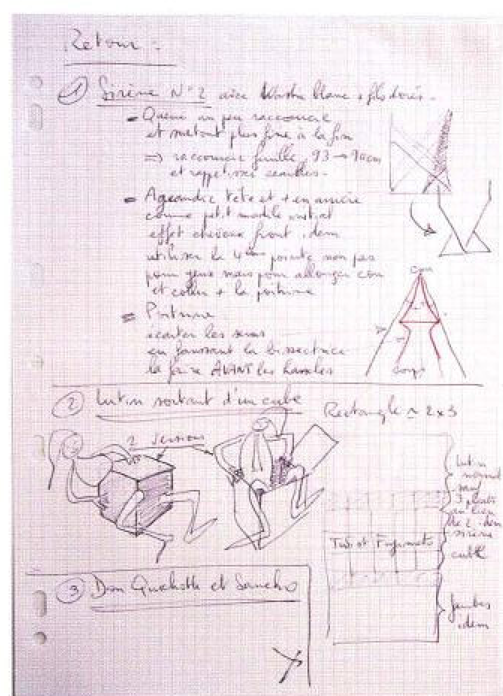
I have a great respect for "pure origami," with flat surfaces and nice geometrical conception, but as you can feel looking at my own models, I am much more interested into models "looking alive," which means for me volume, curved creases and a large part of modeling.

P.92「人間の立体化作品についての考察」より
From "A few ideas about 3D HUMANS MODELS"



幾何学から脱却したいのです！
I want to quit geometry!

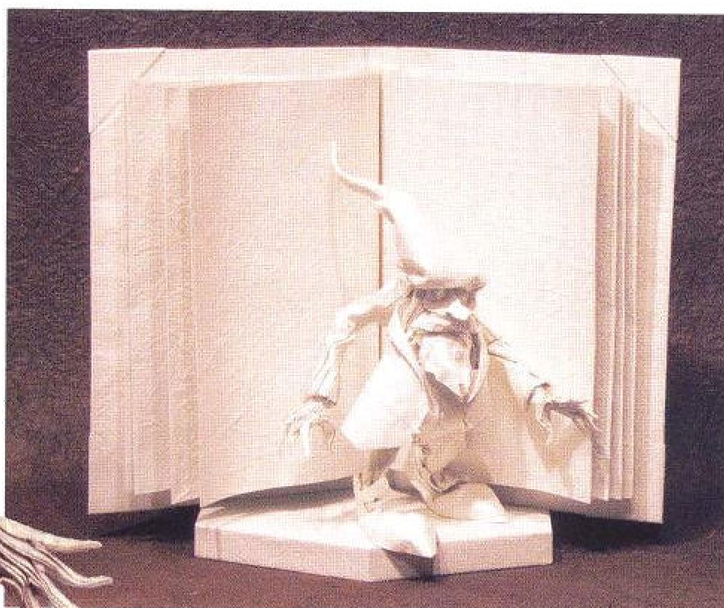
幾何からの脱出／ Out of Geometry, 2004
所蔵：おりがみはうす／Owner: Origami House



アイデアスケッチより／ From Sketch



ドワーフ No.4 ／ Dwarf No.4, 2004
所蔵：江戸川アートミュージアム／Owner: Edogawa Art Museum



むかしむかしあるところに／ "Once upon a time", 2004



歩くドワーフ／
Walking Dwarf, 2004



喜び／ Merry Merry, 2006



誕生 3 ／ Birth 3, 2004

Part 3
MUSICIANS

オーケストラ／Orchestra, 2006
所蔵：江戸川アートミュージアム／Owner: Edogawa Art Museum



ミュージシャンは、バーバリアンとは全く違って、技術的には大したことのないものです。小人やドワーフから発展して、夢の世界へ辿り着いたような感じです。

Musicians are technically not that much intricate. I just fantasized my dwarves.

P.84「ロングインタビュー :エリック・ジョワゼルを訪ねて」より
From "A Long Interview with Eric Joisel at His House"


シンバル／ Cymbalist


オーボエ／ Oboist


トロンボーン／ Trombonist


チューバ　／ Tuba Player


ダブルベース／ Bassist



バイオリン／ Violinist



バンドネオン／ Bandoneonist



大太鼓／ Bass Drummer



サックス／ Saxophonist



ハープ／ Harpist

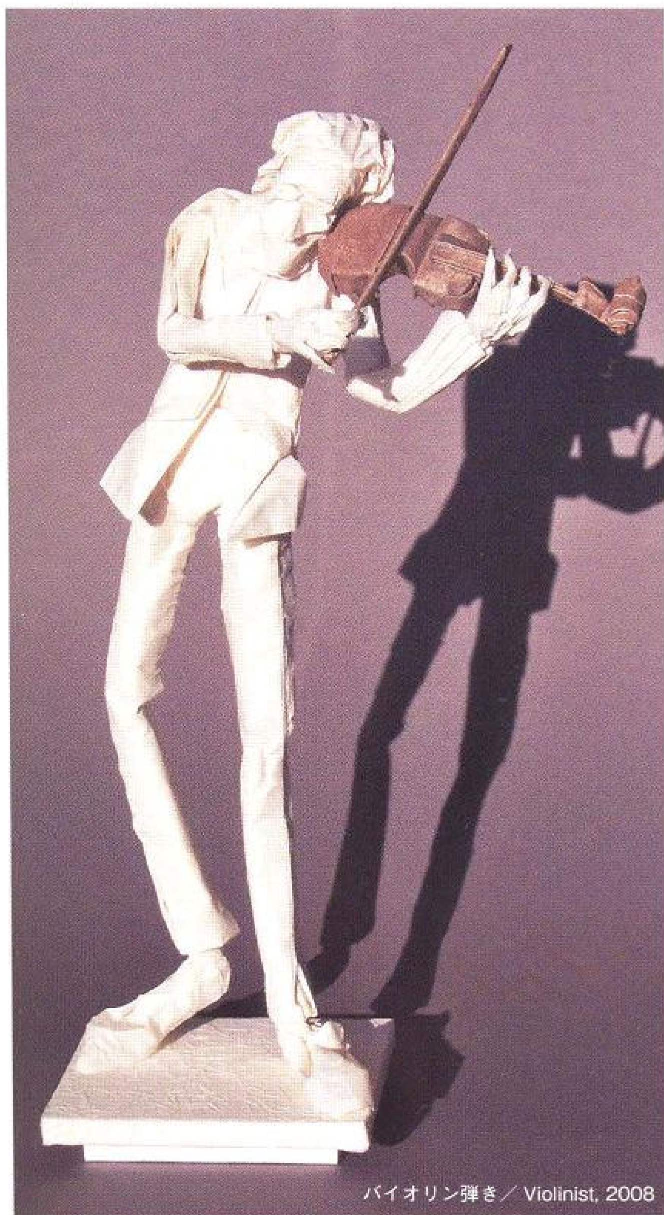
オーケストラ 2 ／ Orchestra 2, 2008

所蔵：おりがみはうす／Owner: Origami House



小さなドワーフたち／Tiny Dwarves, 2009

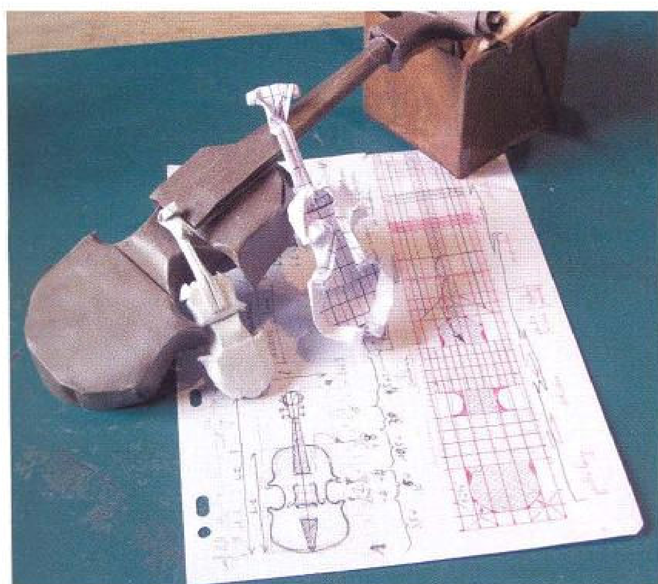

バンドネオン／ Bandoneonist, 2008

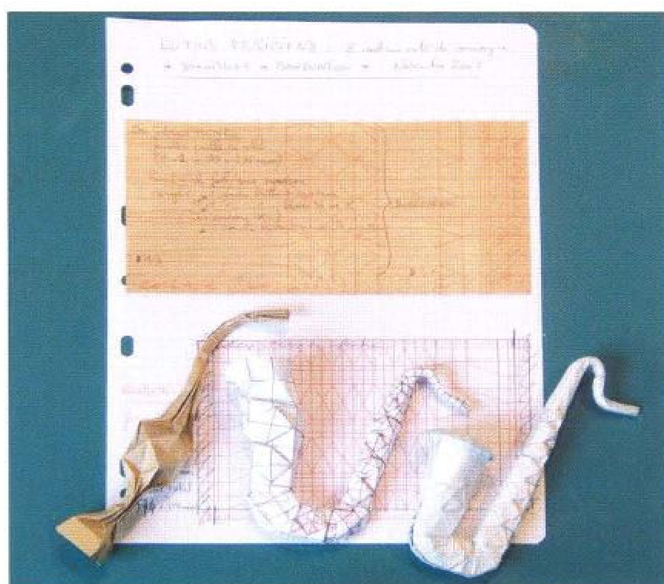

バイオリン弾き／ Violinist, 2008

折り紙作品は、基本的に「役に立たないもの」という宿命を背負っています。私はそこから離れて、作品に意味を与えることができればと思っています。

Origami models, in nature, are "useless." I want to give them "meanings." I am a professional, so, if there is an offer, I make models.

P.84「ロングインタビュー :エリック・ジョワゼルを訪ねて」より
From "A Long Interview with Eric Joisel at His House"


バイオリンの展開図と試作／ A Violin, Its Crease Patterns, and Sketches


サックスの展開図（上）と試作／Saxophone Sketches and Crease Pattern







小人制作途中／ Dwarfs in Progress

チューバ／ Tuba Player



サックス／ Saxophonist





楽器・塗装前と後／ Instruments: Before Coating and After





オーケストラ 3 ／ Orchestra 3, 2010

Part 4
BARBARIANS

この「野蛮人」シリーズがおもしろい結果を生みだしたとか、それが長年の研究の成果だとか言うことは大変恥ずかしいのですが、これが私の半生の大きな部分を占めたのは間違いありません。

It is very difficult to say that these "Barbarians" are an interesting result, and I wonder if it deserves such long time studies, in fact a big part of my life.

P.92「人間の立体化作品についての考察」より
From "A few ideas about 3D HUMANS MODELS"



所蔵:おりがみはうす／Owner: Gallery Origami House


指輪物語の仲間たち／The Group of Lord of the Rings, 2008


ギムリ／Gimli


アラゴルン／Aragorn

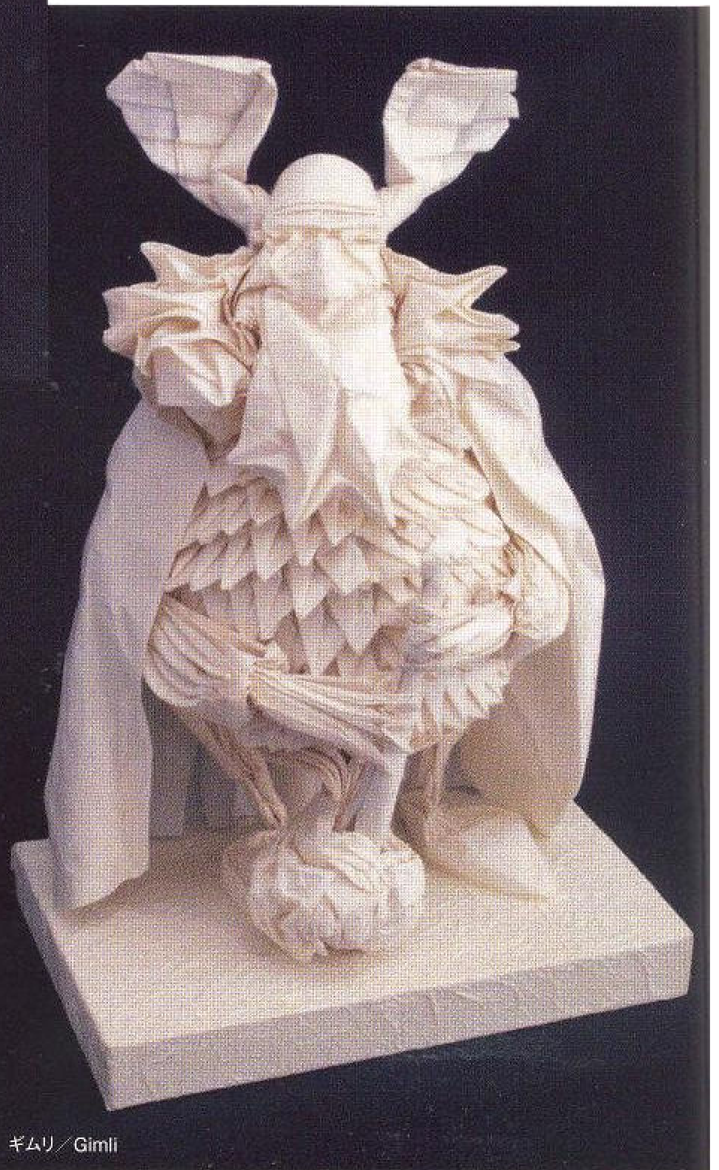

レゴラス／Legolas


アラゴルン／Aragorn

鎧の細かな形まで詳細に本物そっくりの作品を作りたかったのです。多くのテクスチャの異なった効果（造形、表層の仕上げ、衣装の効果、基本形の折りたたみなど）を持ったより本物の彫刻に近い最終完成形を創作したいという目的があったのです。

I want first a very realistic result, with many details, even every shape of the armor! The purpose was to create final models as close as possible to a sculpture, with many effects of different textures (shapes, flat surfaces, cloth effect, the crumpled base, etc).

P.92「人間の立体化作品についての考察」より
From "A few ideas about 3D HUMANS MODELS"


ギムリ／Gimli



このレゴラスは唯一の例外かもしれません。この作品については特に言うことがないのです、25年折ってきて唯一満足した作品なのですから。私は本当に折り紙が下手なんですね。

Legolas is perhaps the ONLY ONE exception: I have no real critique to say about this model. Only ONE model really satisfying during 25 years: I am definitively a BAD FOLDER!

P.92「人間の立体化作品についての考察」より
From "A few ideas about 3D HUMANS MODELS"

レゴラス／Legolas


所蔵：おりがみはうす／Owner: Origami House

ガンダルフ／Gandalf, 2008



正面／Front View, 2008



所蔵：おりがみはうす／Owner: Origami House

オーク（ゴブリン）／Orc (Goblin), 2008

展開図は対称的ですが、非対称的な作品を作りたかったので、手になるはずのいくつもの紙の層を「手に見えるもの」にあえてしたのです（指がありませんよね?）。

I wanted to try a non-symmetrical model (the CP IS symmetrical). So, I transform the numerous layers normally planned for the right hand for an "appearance" of hands (no real fingers).

P.92「人間の立体化作品についての考察」より
From "A few ideas about 3D HUMANS MODELS"



正面／Front View, 2008

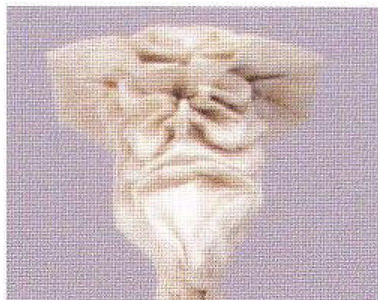


所蔵：おりがみはうす／Owner: Gallery Origami House

クレインの海賊／Crane's Viking, 2008

クレインの海賊 顔部分／Crane's Viking, Face





ドンキホーテ 顔部分／Don Quixote Face

ドンキホーテ展開図／Don Quixote, 2008 CP

ドンキホーテ／Don Quixote, 2008

バルログ2／Balrog 2, 2009





バルログ2 顔部分／Balrog 2 Face

バルログ2 正面／Balrog 2 Front View


バルログ1 顔部分／Balrog 1 Face, 2009

これは本当に満足のいく結果です。こんなことは「めったに」無いんですよ。最初の試行錯誤はいつも上手くいかないものですから、1体めを折ったらすぐに2体めを折るんです。これで作品は格段に良くなります。

I am satisfied with the result, which is something VERY rare. That is relatively normal with a "first try" in fact, and I usually fold the No.2 just after the No.1. This is very helpful.

P.116「ガーゴイルかバルログか?」より
From "GARGOYLE or BALROG?"



老王／ The Old King, 2009



モンゴルの戦士／ Mongol Warrior, 2009



ガンダルフ ver.2 ／ Gandalf ver.2, 2009

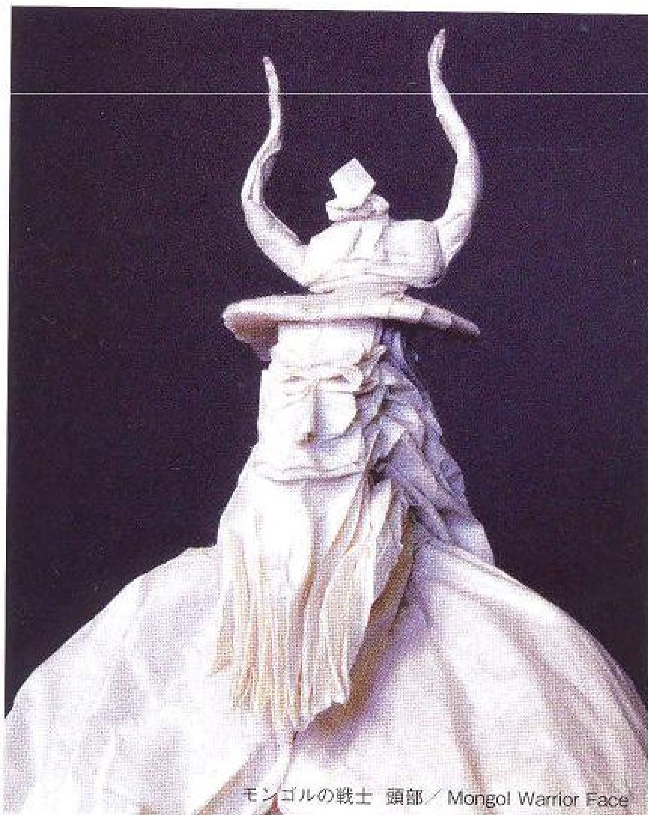


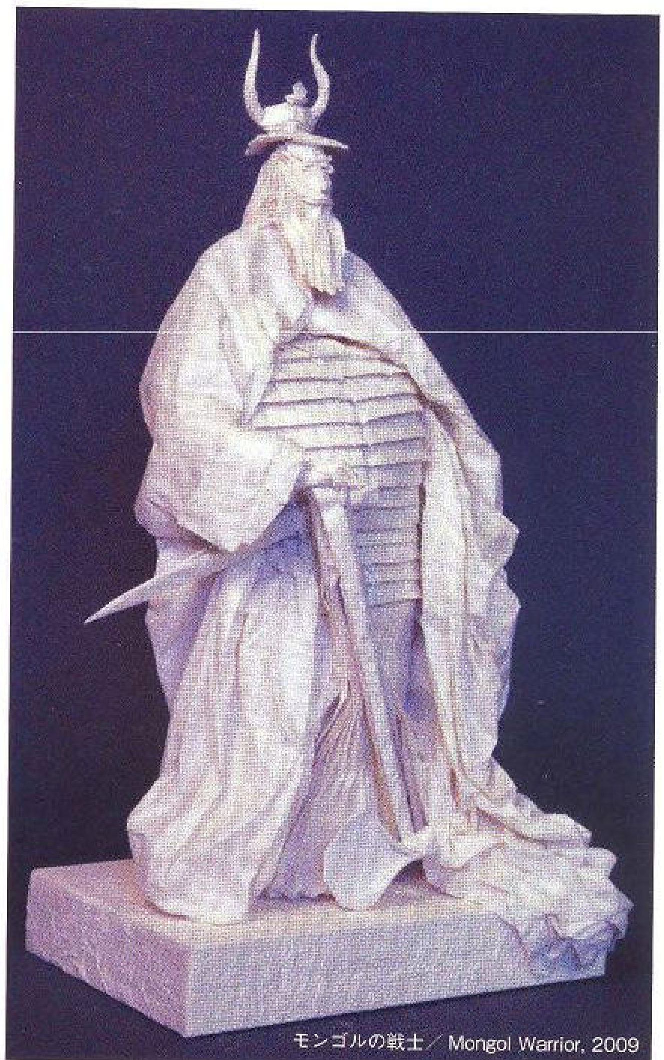
王付きの猟師／The King's Hunter, 2009


老王／ The Old King, 2009


老王　頭部／ The Old King Face

もちろん、台座と2羽の鶴は別パーツです。
Of course, the throne and the 2 cranes are folded separately.


モンゴルの戦士　頭部／ Mongol Warrior Face


モンゴルの戦士／ Mongol Warrior, 2009



ガンダルフ ver.2 背面／Gandalf ver.2 Back View



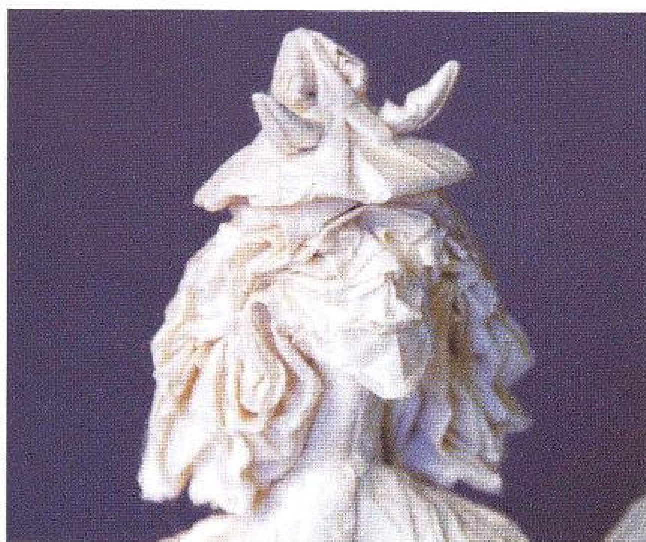
ガンダルフ ver.2 詳細／Gandalf ver.2 Details

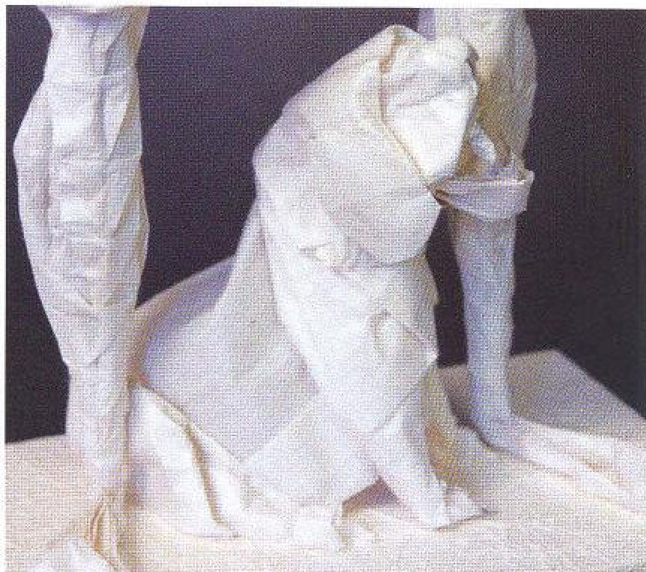
穴を空けることは、純粋な意味の折り紙ではありえませんが、織地におもしろい効果をもたらします。
The holes are definitively not purist, but they add another interesting texture.

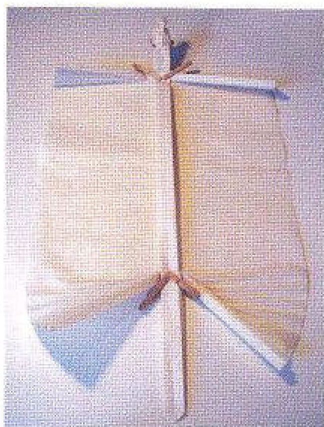
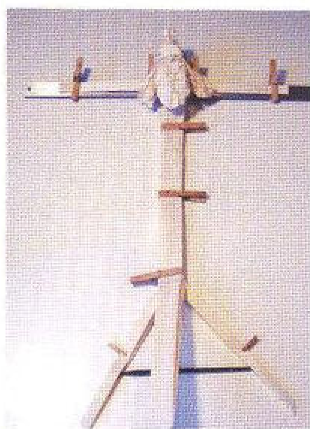
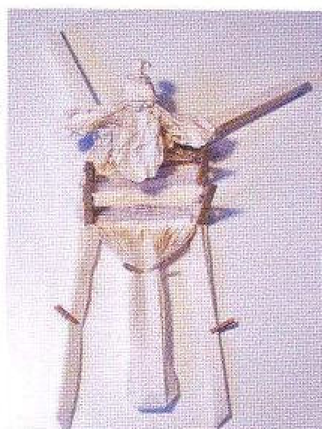


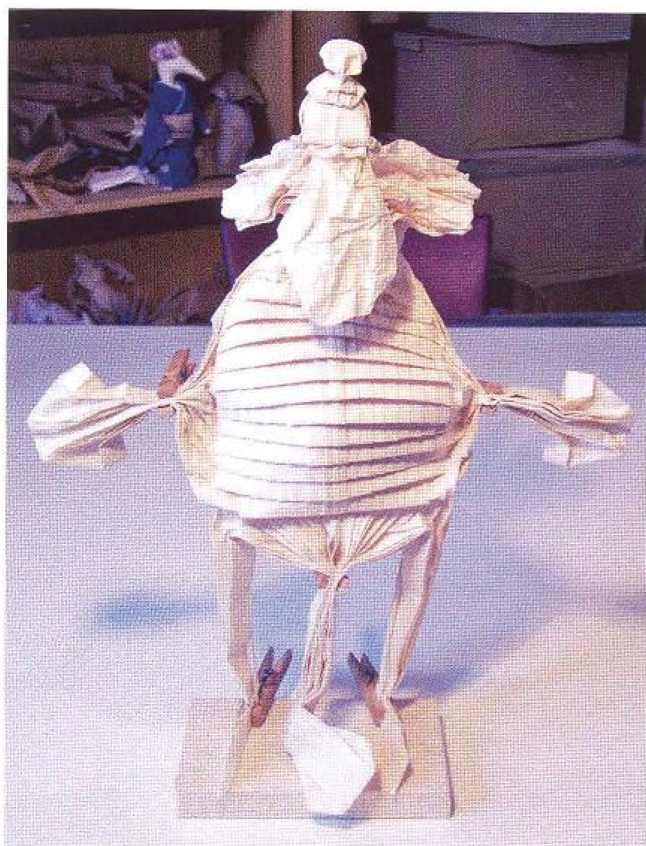


王付きの猟師／The King's Hunter, 2009






グローイン　制作途中／"Gloin"(From "BILBO THE HOBBIT," Tolkien) in Progress



グローイン／Gloin, 2010

Part 5
COMMEDIA DELL'ARTE

これらの４つの演者は、手漉きの紙から直接折られた完全な即興作品です。これは非常に大変なことです。それぞれが唯一無二で試作品等存在しません。

These 4 characters are quite fully improvised, directly with the handmade paper, which is a real challenge. Each is unique, without any first try.



コロンビーナ　肉欲の象徴／Colombina, with her nude breast, representing Lust　　アルレッキーノ　怒りの象徴／Arlecchino, representing Angryness

私にとってコメディア・デッラルテの登場人物はきわめて興味ぶかいものです。当時の衣装（特に 16 世紀から 17 世紀のものですね）はすばらしいものです。ことにあなたがそのテクスチャのきめの細かさに興味があるなら、なおさらです。（中略）私の狂わしいまでに壮大な計画はこの中の 7 つの代表的人物で 7 つの大罪を描くことです。これを何年も夢見ておりました…。
The characters from Commedia dell'Arte are extremely attractive in my mind. The costumes from that period (let me say XVIe-XVIIe) are magnificent, most when you are interested in textures, like me. ....My crazy and enormous project is to illustrate the 7 deadly sins by 7 typical characters. I dream of that for years....

P.121「7 つの大罪を体現する　7人のコメディア・デッラルテ登場人物」より
From "COMMEDIA DELL'ARTE CHARACTERS REPRESENTING – THE 7 DEADLY SINS –"



パリャッキオ　怠惰の象徴／Pagliaccio, representing Lazyness

イル・カピタン　虚栄心の象徴／Il Capitan, representing Vanity



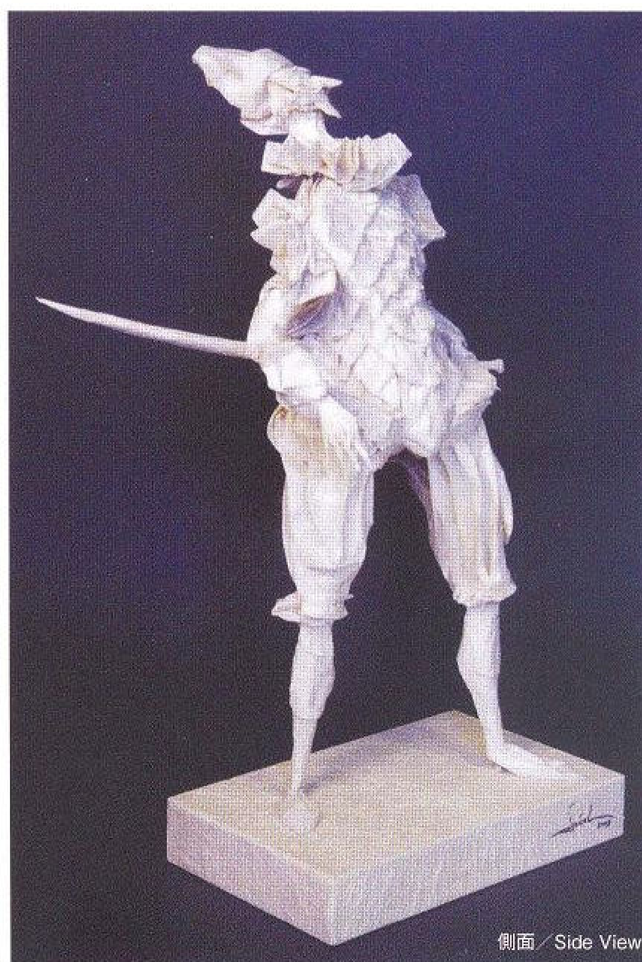
イル・カピタン／Il Capitan, 2009


正面 1／Front View 1



背面／Back View


正面 2／Front View 2


側面／Side View


コロンビーナ／Colombine, 2009

当然本物のコメディア・デッラルテにはこのようなバストが露わになった姿は出てきません。肉欲のシンボルだからこうしたのです。

The breast nude would certainly never happen in “real” Commedia dell’Arte. This is of course to suggest Lust.

P.121「7つの大罪を体現する　7人のコメディア・デッラルテ登場人物」より
From “COMMEDIA DELL’ARTE CHARACTERS REPRESENTING – THE 7 DEADLY SINS –”



正面／Front View



コロンビーナ／Colombine, 2009



パリャッキオ／Pagliaccio, 2009



正面／Front View

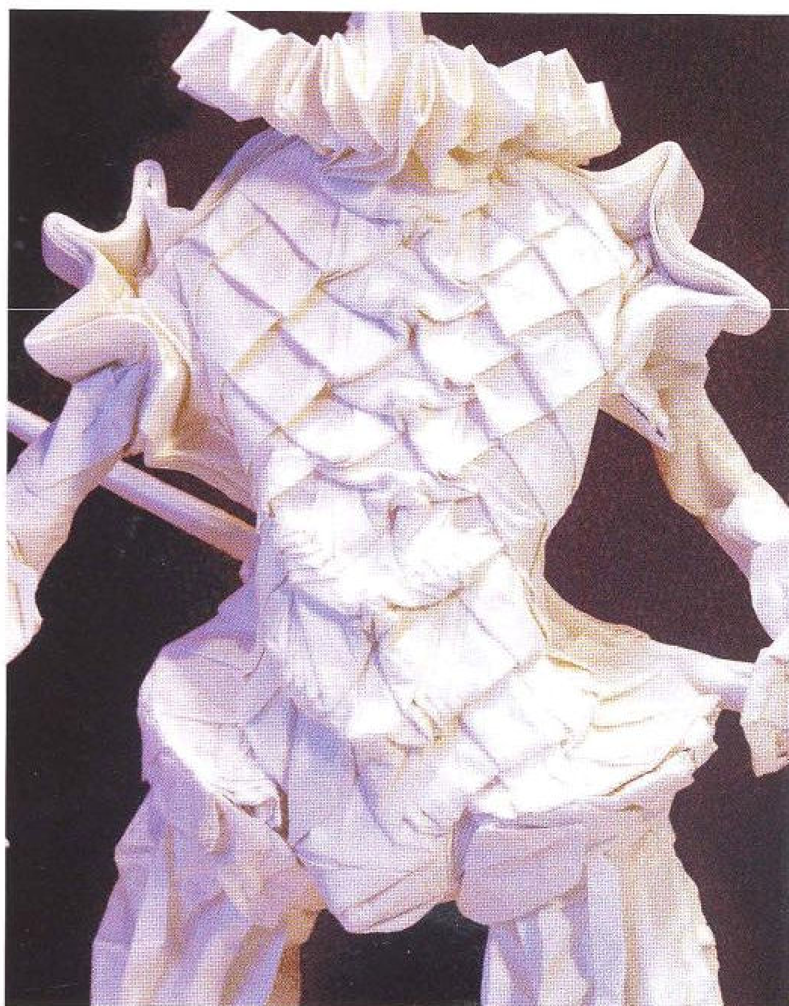

アルレッキーノ／Arlecchino, 2009



正面／Front View



イル・カピタン　頭部分／Il Capitan Face

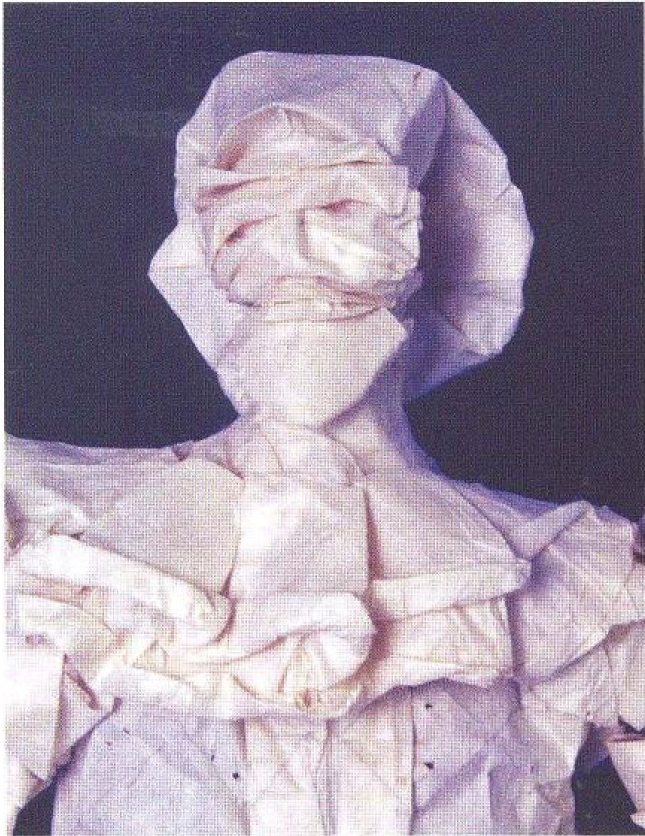


おそらくは、すべての国はイタリア生まれのこれらの人物たちを自分たちのテイストに合わせて変化させているはずです。このシリーズでは、できるかぎりオリジナルの絵に近いかたちを創作しようとしました。そうすることでもともとのこの劇の感じを表現したかったのです。

Every country had modified more or less the initial Italian characters. In this series, I did my best to produce characters very close to the old engraving I have; I expect them to be close to the initial ones.

P.121「７つの大罪を体現する　７人のコメディア・デッラルテ登場人物」より
From "COMMEDIA DELL'ARTE CHARACTERS REPRESENTING – THE 7 DEADLY SINS –"

イル・カピタン　詳細／Il Capitan Detail





アルレッキーノ　頭部分／Arlecchino Face

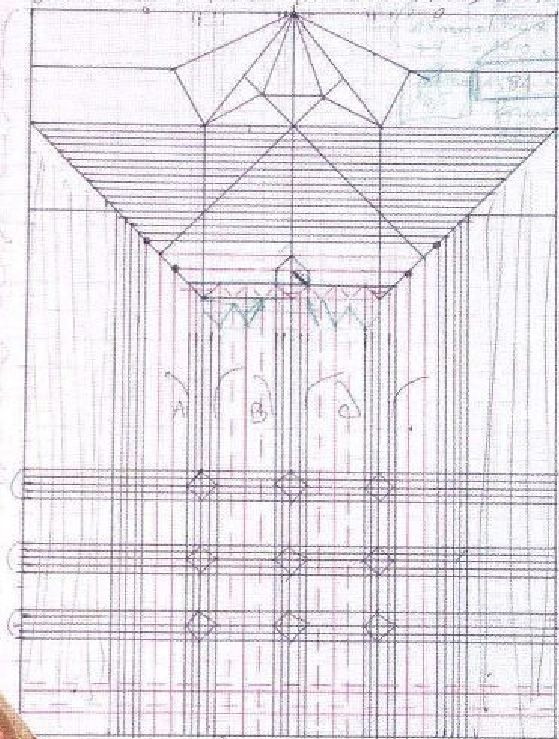


コロンビーナ　頭部分／Colombine Face

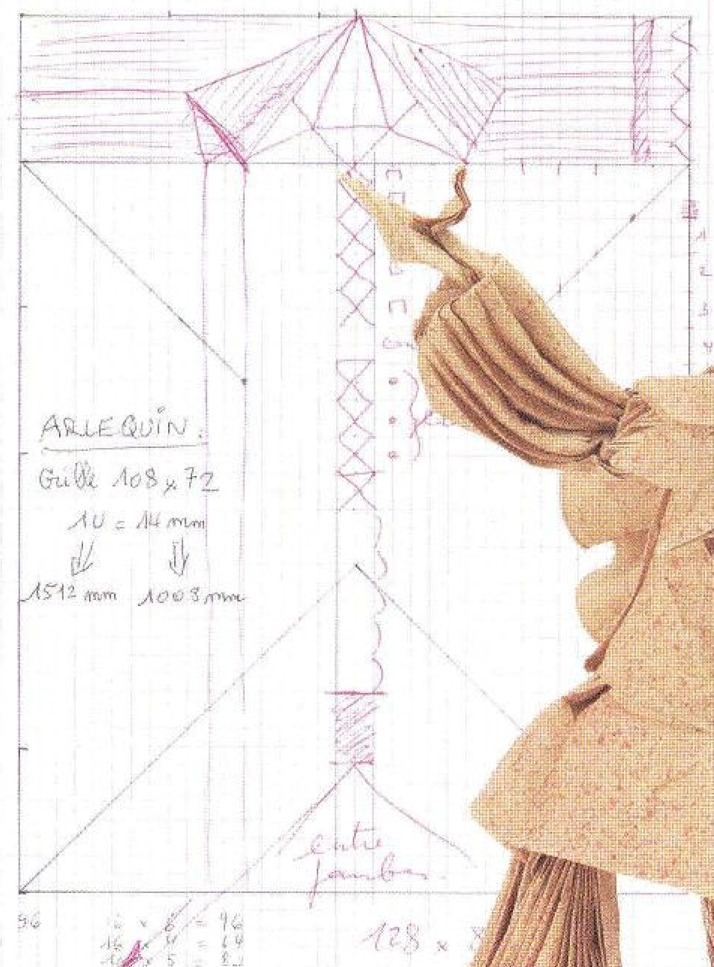


パリャッキオ　頭部分／Pagliaccio Face

残りの３つの大罪の演者は、まだ考え中です。
The 3 last characters and Deadly Sins are in consideration.



コロンビーナ／Colombine, 2006
所蔵：ジューン・サカモト／Owner: June Sakamoto



私は、怪しいカップルをすでに創作しておりました。このアルレッキーノ(ハーレクイン)と、このコロンビーナ(コロンバイン)です。

I already performed a mythic couple : Harlequin and Colombine.

P.121「7つの大罪を体現する　7人のコメディア・デッラルテ登場人物」より
From "COMMEDIA DELL'ARTE CHARACTERS REPRESENTING – THE 7 DEADLY SINS –"

アルレッキーノ／Arlecchino, 2006
所蔵：ジューン・サカモト／ Owner: June Sakamoto

COLUMN

侍になる! The Samurai

編注：ジョワゼル氏が、2008年の関西コンベンション招待者として来日した際の「鎧着用体験」における、ちょっとだけ冗談の話です。
This is a joke story Joisel made up when he put on Samurai armors after the 2008 Origami Tanteidan Kansai Convention.



重さ15キロの伝統的な侍の甲冑を身にまとうのは大変。それに中の暑さを想像してみて。これはもう想像以上。ここで豆知識。侍が旅に出たり戦に行く前に、彼の寵愛する芸者がかの有名な折り紙の熨斗を渡したそうである。

これは現代的な熨斗（熨斗包み）の一例。お金を包んで渡すのが目的（お金は汚いもので、きれいな熨斗の中に入れて渡すのが礼儀）。熨斗自体が中に入れるものより高価なものになることもあり。まあこれも日本的と言うのでしょうか。水引も含め熨斗は全部紙でできています。色や結びの向きなど全部意味があります。右上に熨斗の原型がついています。もともとは侍が旅の途中で食するアワビが入っていました。



この残忍な目つき、怖いでしょう。
Look at his cruel look, frightening, isn't he?

It is so hard an affair to wear the traditional samurai armors that weigh 15 kgs., and imagine how hot it would be inside, beyond your range of imagination. Let me tell you, when a samurai goes on a travel or a war, her loving Geisha used to give him the famous origami *noshi* wrapping paper wishing for the luck of him there.

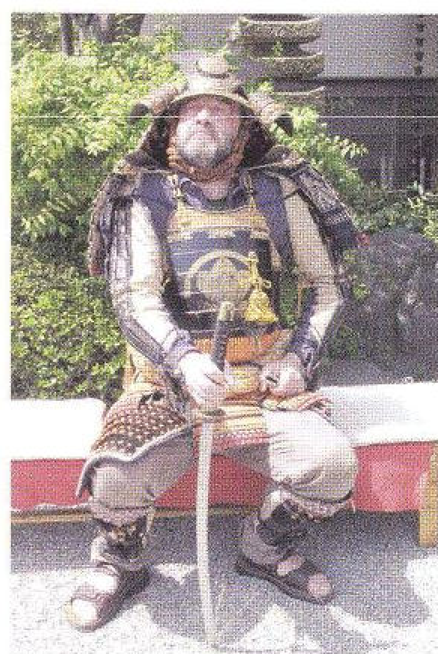
Here is an example of the modern *noshi*. It is for giving out money to somebody (money is considered dirty in Japan, and it is polite to give it wrapped in a clean noshi). *Noshi* itself may be more expensive than the money itself. How Japanese it is, isn't it? Noshi is all made of paper, including the *mizuhiki* strings tieing it. Japanese can name meanings to colors and orientations of ties, all of them. On the upper right, you can see the original form noshi, which was for wrapping an abalone which a samurai eats during his trip.



侍は将軍に献身的に仕えました（右にいるのがかの有名な山口将軍）。
The Samurai worked for his Shogun dedicatedly. (On the right is the famous Shogun Yamaguchi.)



侍はあらゆる武術に長け、皆に恐れられた戦士でした。
The samurai excelled in all martial arts and everyone feared him.



敵をすべて粉々に切り裂いた後、勝利の美酒に酔いしれたという。うーん、いい時代だったなあ。
After cutting all his enemies to bones, the samurai finally had reveled in his victory with sake.... Ah, what a good time it was!

目　次
CONTENTS

エッセイ Essay　P.82 エリック・ジョワゼルと折り紙
ロバート・J・ラング、デビッド・ブリル
Eric Joisel and His Origami
Robert J. Lang, David Brill

インタビュー Interview　P.84 ロングインタビュー：エリック・ジョワゼルを訪ねて
A Long Interview with Eric Joisel at His House

エッセイ Essay　P.92 人間の立体化作品についての考察
2008年折紙探偵団関西コンベンション特別講演より
A few ideas about 3D HUMAN MODELS
From the presentation at Origami Tanteidan Kansai Convention

エッセイ Essay　P.112 鋭角蛇腹折りプロジェクト
THE "ANGLE BOX-PLEATING" PROJECT

創作工程について Folding Process　P.116 ガーゴイルかバルログか？
GARGOYLE or BALROG ?

創作工程について Folding Process　P.121 7つの大罪を体現する
7人のコメディア・デッラルテ登場人物
COMMEDIA DELL'ARTE CHARACTERS
REPRESENTING – THE 7 DEADLY SINS –

エッセイ Essay　P.126 伝統的な布折り技法と折り紙
Plissé Artisans' Skills and Origami

エッセイ Essay　P.127 私の最初の「ココット」
My First "Cocottes"

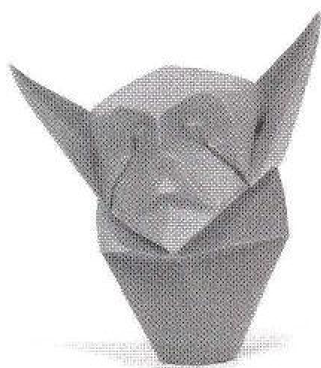
折り図 Diagrams　P.131 ネズミ Rat

折り図 Diagrams　P.134 ドワーフ Dwarf

情報 Data　P.137 作品インデックス
Index of Works

情報 Data　P.141 略年表
Personal History

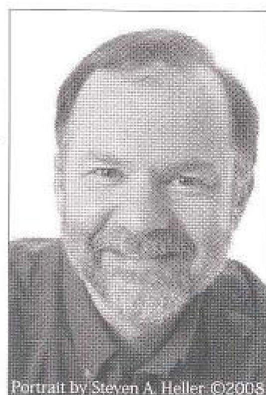
P.143 あとがき
Afterword



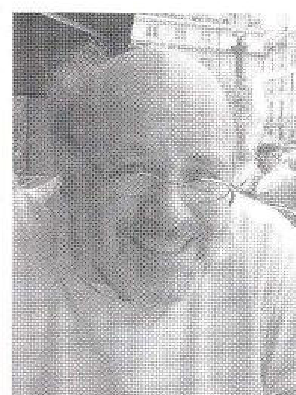


エリック・ジョワゼルと折り紙
Eric Joisel and His Origami

ロバート・J・ラング，デビッド・ブリル
Robert J. Lang, David Brill



Robert J. Lang


David Brill

今から100年後、きっと人々は折り紙の技術の発展を振り返り、視点と哲学の変化を発見することと思います。初期の装飾のための折り紙から、20世紀中盤以降私たちは折り紙の構造とデザインの著しい発展を見てきました。そこに1980年代前半から幾何学的技術の折り紙への応用の発展がありました。折り紙作品の手数は飛躍的に増え、肋骨、足、触角などさまざまなものが折り出せるようになりました。技術的な進展に伴ったデザインが折り紙の世界を支配していました。しかし、1990年代から始まって、折り紙の進化に新しい様相が見えてきました。そこでは構造的デザインのみならず、折り工程そのもの、職人気質、紙自身の芸術作品としての扱いなどが重要なものとして取り上げられるようになりました。この新しい時代を独りで築き上げ、発展させ、道筋をつけた人、それこそがエリック・ジョワゼルなのです。

技術のみに頼った折り紙創作では、基本形ができてしまえば仕事はほとんど終わったも同然でした。実際の折りというのは単なる後付けに過ぎませんでした。しかし、エリックの作品では、基本形のデザインは単なるスターティングラインに過ぎず、言ってみれば陶器を作る前のろくろに置かれたよく練られた粘土の塊に過ぎないものになってしまいました。ここからが本当の芸術家の仕事の始まりになるのです。成形、慣らし、そして芸術作品の創作への仕事が待っているのです。

折り紙の数百年の歴史の中でエリックほどの芸術家的センスを持った人間はいないと言っていいでしょう。ほとんどの創作家にとっては、蛇腹折りをした分厚い紙の層のまとまりは1つのカドとして扱われ、1つの作品のパーツとして仕上げられます。そこでは紙の層の存在は無視されてしまいます。エリックの仕事は違います。すべての紙の層、すべての紙の分子はそれぞれの役割を持ち、それぞれの方向を向き、あるべき位置に仕立て上げられるのです。エリックの手にかかれば、紙も粘土のようなものなのです。しかし、それは、折り紙なのです。折られているのです。それでも、彼の作品は、過去数百年の折り紙の伝統と途切れのないつながりがあり、また一方で、彼の作品はこれから未来の数百年かけて続く折り紙に対する命と美を吹き込む伝統の礎となるのです。

ロバート・J・ラング

A hundred years from now, people will look back upon the development of origami technique and identify several changes in focus and philosophy. From the earliest developments of decorative folded paper, we saw incremental advances in structure and design up through the mid-twentieth century. But then, beginning in the early 1980s, there were incredible advances in geometric techniques for origami design. The number of steps in origami sequences skyrocketed; origami figures gained limbs, legs, and appendages galore. Technical design reigned supreme. But starting in the 1990s, there began a new phase in the evolution of origami, wherein design is subsumed by execution, craftsmanship, and artistic manipulation of the paper itself. And this new phase was almost singlehandedly kicked off, illuminated, and the pathway cleared, by Eric Joisel.

In the technical schools of origami, once the base is designed, the work is almost over; folding is almost an afterthought. But in Eric's work, the design of the base is barely the first step in the art, the starting line of the race. It is merely the lump of well-mixed clay first placed on the potter's wheel, ready to be formed. Once the base is folded, all of the real work and the real artistry begins: in the shaping, molding, and creation of the artwork.

And no one in the multi-hundred-year history of origami has the artist's touch that Eric does. To most folders, a thick bundle of layers in a box-pleated flap becomes a single flap, to be manipulated as one unit, the identity of each layer lost in the flap. In Eric's work, every single layer – every single molecule of paper – has a unique identity, a unique destination, and is carefully shepherded into position. Under Eric's hands, paper becomes like clay; and yet, it is still folded. It is still origami. But origami of a sort that simultaneously maintains a continuous connection to the centuries-old traditions of the past, while taking on a life and beauty that will last centuries into the future.

Robert J. Lang

私が初めてエリック・ジョワゼルに会ったのは1996年のフランスはトロワイユでのMFPPコンベンションのときでした。私はすぐに彼の動物作品の虜になりました：カタツムリ、亀、雄鶏、ハリネズミたち、これらは皆彼が評価に値するアーティストであることを示していました。

ジョワゼルは吉澤章さんの影響をよく口にしますが、ジョワゼルこそが洋の東西を問わず最高の折り手であることは言うまでもありません。彼の人間へのこだわりが彼の面および人体造形に息づいており、それは非常に精密で表現豊かなものであるのは言うまでもありません。

エリックは1997年にヨークで開かれたイギリス折り紙協会の30周年コンベンションに、招待作家であった、当時すでに高齢であった吉澤章氏に会うためにやってきました。彼の展示場所にはあのセンザンコウが尾にまで至る細かの鱗の表現とともに飾られており、その表現は尾から体にかけてだんだん大きくなりまた頭に向かってまた小さくなる曲線的な美しい造形でした。

その次の年、彼はカルーセル・ド・ルーブルで行われたパリ・オリガミというイベントにのめり込んでいました。多くの折り紙作家が招待されましたが、彼はそこで吉澤氏に再会し、また吉澤氏のよきライバルである桃谷好英氏にも会っています。

それから数年間の間、彼はノースカロライナ州シャーロットで開かれた、ジョナサン・バクスターが主催した東南部折り紙フェスティバル（South East Origami Festival）に2年に一度、つまり毎回参加し、会を盛り上げてくれました。彼は、シャーロットの多くのオフィスのロビーに巨大作品を折り、展示を取り仕切ったのです。

エリックは創作家、折り紙教師であると同時に悪い冗談をよく言います。彼が「おまえなんか大っ嫌いだ！」とお決まりの文句を誰かに言ったら、それは彼がその人を認めたということなのです。

2004年の日本折紙学会10周年のコンベンションの後の旅行のときも、彼は観光ガイドさんの帽子と旗を取り上げて、皆を先導して人目をはばかるような大声で歩くという大変お茶目（?）なことをしてのけたのです。

彼の折り紙は人々を感動させ続けています。彼は大胆に一見不可能に見える題材に自信を持って挑戦します。彼の近年の仕事の中に、精緻に折り上げられた楽器を弾く身長30cmのエルフのような11人のミュージシャンによる見事なオリガミ・ビッグ・ジャズ・バンドがあります。この作品と彼のモランディの静物画を題材にした作品を比べてみてください。ジョワゼルにできないことは無いのです。

我が友エリック・ジョワゼルへの感謝とともに今回このようなコメントをさせていただいたことに感謝しています。

デビッド・ブリル





I first met Eric Joisel at an MFPP convention in Troyes, France in 1996. I was immediately struck by his original animals: a snail, a tortoise, a cockerel, and a family of hedgehogs. It was clear that technically and artistically Eric Joisel was a force to be reckoned with.

He cites his major influence as Yoshizawa, and Eric can be placed comfortably today alongside the best technical folders from East and West. A preoccupation with the human form has spawned both masks and full figures, all with great detail and expression.

Eric came to BOS 30th anniversary meeting in York in September 1997 to meet the aging Akira Yoshizawa, our star guest. On Eric's own display, he showed his new pangolin with its curved form, with a hollow body formed from folded scales starting small at the animal's tail, enlarging at the centre of the body and diminishing again towards its head.

The following year he was heavily involved with the landmark Paris Origami event at the Caroussel du Louvre. A huge assembly of origami artists convened, and there was another meeting with Yoshizawa, as well as his compatriot and rival Yoshihide Momotani.

Over the next few years Eric was regular visitor in Charlotte, North Carolina, where every two years, South East Origami Festival mastermind Jonathan Baxter took advantage of his skills. Joisel folded large-scale models and organised origami displays in Charlotte's many office block foyers.

Eric is a natural joker, as well as creator and teacher. You know you're accepted as Eric's friend when he confronts you with his trademark gibe: "I hate you SOOO much!"

On a guided tour in Nikko, Japan, after JOAS 10th convention celebrations in 2004, he stole the hat and flag of the lady tour guide, and marched off into the scenery, leading the party onwards with loud cackles.

Eric's origami continues to impress. He confidently tackles apparently impossible subjects on a grand scale. His recent work includes the spectacular Big Origami Jazz Band, featuring a dozen 30cm high elf-like musicians, playing detailed and accurate instruments. Compare this with his origami taking on a calm Giorgio Morandi still-life arrangement of bottles. Nothing seems out of range for Joisel.

I am delighted to contribute these words of appreciation of my friend, Eric Joisel.

David Brill

ロングインタビュー エリック・ジョワゼルを訪ねて
A Long Interview with Eric Joisel at His House

2010年春、本書の出版に向け、経過報告と取材を兼ねて、フランスのジョワゼル宅を訪ねた。その際に、彼が折り紙のプロとして現在に至るまでの道のり、さらに彼の追求する折り紙の姿について、本人の口から語ってもらうことができた。
We visited Eric Joisel's house in spring, 2010, and we have heard his life history as a professional folder and as a human being.

2010年4月17日 Apr. 17th, 2010
聞き手:山口 真 Interviewer: Makoto Yamaguchi
通 訳:佐藤直幹 Interpreter: Naomiki Sato
構 成:松浦英子 Editor: Eiko Matsuura

――エリックの作品は、他の名だたる折り紙クリエーターの作品と比べても、優れた芸術性をもっていると思います。特に人物作品は、その形の捉え方がすばらしくて、私は大好きなんです。なにか美術を習ったりしたのですか。また、現在のように折り紙のプロフェッショナルとして成り立つまでに、どのような経緯があったのでしょうか。

ジョワゼル: 15歳、1971年の頃から、先生について絵を習ってきました。石や木の彫刻、彫塑も手がけました。1973年から芸術活動を行ってきましたが、折り紙を始めたのは1983年で、それからは、今までやってきた表現手法を全部捨てて、折り紙だけに絞ってきました。1992年からは折り紙のプロとして現在に至っています。

最初の折り紙活動は、アーティストの木村宇佐太郎氏と青少年センターで開いた小さな折り紙展でした。そのときに、いずれもっと大きい展示をしようと話し合い、1987年、パリにあるエスパス・ジャポン(日仏の文化交流を目的とした施設)で「紙の動物園」というテーマでの折り紙展が実現しました。施設側からも好評で、その後にも同じような折り紙展を、89年、91年と、2年に1回行いました。

木村氏は、もともとこの施設で月に1回、土曜日に折り紙のワークショップを行っていたのですが、この展覧会の期間には、私も参加して2人で毎週のようにワークショップを開きました。私は、日本文化会館でも折り紙教室を行っていましたが、それは子供の学校が休みである水曜日と決まっていました。それでは大人が参加できないので、私たちは土曜日の開催を希望したのですが、「折り紙は子供のもの」という考えが定着していて、実現しませんでした。ですから、エスパス・ジャポンの土曜日のワークショップは、親子で参加できるし、大人にも折り紙を知ってもらえる良い機会となりました。

当時は、私のオリジナル作品と言えるものは無く、吉澤さんのバリエーションのような動物を多く作っていました。またこの展示は、一般大衆向けなので、まずはさまざまな折り紙を知ってもらうために、いろんな人の作品を折っていました。もちろん作者は明記していましたよ――本人に許可はとっていませんでしたが(笑)。89年頃から、ハリネズミやカタツムリなどのオリジナル作品を作り、少しずつ自分の作品も加えるようになっていきました。とにかく、当時の折り紙展示というのは、折

Yamaguchi: Your models have significant artistic values compared with other famous origami creators. In particular, human figures are my favorites, because of their ways of capturing postures. Have you ever professionally learned fine arts in the past? What had attracted you to origami as a professional artistic material as you deal with today?

Joisel: When I was fifteen, '71, I was studying painting. I tried sculpture and modeling, too. I had acted as an artist since 1973, but it was '83 I started origami. Since then, I had given up all other media of expression and only did origami. Since '92, I have been working as a professional origami artist.

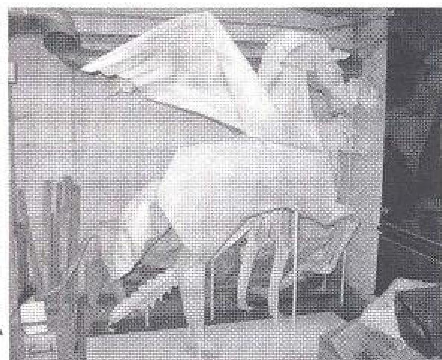
As my first origami activity, I had a small origami exhibition at the Youth Center with an artist Usataro Kimura. We agreed that we had to hold a larger exhibition, and in 1987, we had an exhibition "Origami Zoo" at Espace Japon in Paris. The gallery liked that, so we had another origami exhibition in '89 and '91, once in two years.

Kimura had been doing an origami workshop once a month at Espace Japon. I joined that while exhibitions were held every week. I was also doing origami classes at the Japanese Culture Center every week, but it was Wednesday because kids could only attend when the school is off. I wanted an origami class for adults so I wanted a Saturday class, but it was not possible because they all thought origami was for kids only. The workshop at Espace Japon was a good chance for me to have adults know origami because both kids and parents joined that.

I did not have any original model then, and I was making variations of Yoshizawa models, like animals. As the exhibition was for the general public, I folded models by many artists to have them know what origami is. I did credit the authors' names, but I had not any contact with origami artists those days. In '89 and later, I created my original models like Hedgehog and Snail, so I had my original models in exhibition. Origami exhibition those days for me was for people to know origami, so my motivation was only voluntary.



ジョワゼルの自宅にて／At Eric's House.



エスパス・ジャポンで展示された作品／A Model Displayed at Espace Japon.

り紙を知ってもらうということが一番の目的で、ボランティア性の強いものでした。

——どうしてさまざまなアート活動の経験がありながら、1983年のタイミングで折り紙だけに絞ったのでしょうか。

ジョワゼル：じつはそれまで、私はアルコール中毒でした。アーティストとしては失敗だったといえます。心機一転、まともな生活をするために、断酒をし、ひとりで印刷会社を立ち上げました。生活を全部変えると同時に、折り紙を始めたのです。

印刷会社の仕事は過酷で、毎週80〜100時間働いていました。その状況では、今までやってきた彫刻や焼物などを続けることは不可能でした。それらの創作は、1週間かかりきりになるようなものでしたから。その点、折り紙の手軽さは、その生活スタイルの変化にマッチしたのです。

——では、折り紙のプロへと転向したきっかけというのは?

ジョワゼル：それが、「折り紙で生活を立てよう」などと考えた瞬間は一度もないんです（笑）。いろいろな偶然が重なって、今の状態に至っています。

83年から92年までは、ひとりで会社を続けてきました。それだけでも無謀だったのですが、92年の湾岸戦争でフランスの経済が悪化しました。ちょうど、印刷業界がアナログからパソコンを使ったDTPに取って代わり、その時に800ほどの印刷会社がつぶれ、私の会社も例外ではありませんでした。

失業して、6ヶ月ほど仕事が無い状態だった時、友人のミシェル・シャルボニエが「フランスオリガミ」という折り紙専門の会社を作ったので、渡りに舟とばかりにそちらへ移りました。その会社は、給料はけっして良くありませんでしたが、それでも生活することはできました。シャルボニエが、折り紙の展示や講習会の仕事をとってきて、それを私がほとんどひとりでこなしました。1日1万人から10万人くらいの来客数がある、大きなショッピングモールでの仕事もあり、私はこの仕事で延べ50万人のフランス人に、「折り紙」というものを紹介したことになります。これは、自分の誇りだと思っています。

——折り紙専門の会社とはおもしろいですね。具体的にどのような仕事をしていたんですか?

Yamaguchi: You had had so many kinds of artistic activities. Why, then, have you decided that you would only do origami since 1983?

Joisel: Until 1983, I was alcoholic, and a failure as an artist. To change my life completely, I stopped drinking and founded a small printing company. So, origami was a tool with which I could change my life.

The printer job was very hard, and I worked 80 – 100 hours per week. It was simply impossible for me to continue sculpture or pottery because these artworks needed a huge amount of time to complete, like a week. Origami, on the other hand, matched my life style, because it does not take that much time per day.

Yamaguchi: Then, why and how have you become a professional folder?

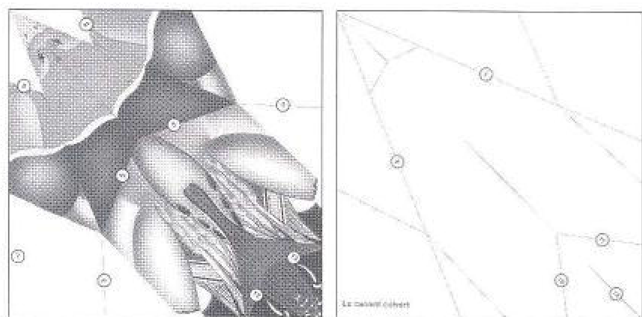
Joisel: I have never decided that I would become a professional folder. It was just an output of a series of accidents that I became so.

I was running my printing company alone from '83 to '92. It was almost impossible in the first place, but it was the '92 Gulf War and decline of French economy that was critical. In addition, the shift of printing technology from an analogue method to DTP made 800 printers go bankrupt, including mine.

I did not have any job for six months or so, and, at that time, my friend Michel Charbonnier made a company *France Origami*, only for origami of course, so I joined the company. The pay was not that good, but I could make a living. Charbonnier took orders of origami exhibitions and classes, and I did them alone. They include jobs at a huge shopping mall with thousands of customers per day, and I introduced origami to about 500 thousand French people, which I am very proud of.

Yamaguchi: An origami company is an interesting idea. What was the main job of the company?

Joisel: Charbonnier was a creator of lampshade and such things, no origami. But he was full of many interesting ideas. *France Origami*, for example, sold an origami kit



フランスオリガミによる、展開図と絵の入った折り紙／An Origami Sheet with Picture and Crease Patterns from *France Origami.*



パリ・オリガミのパンフレット／The Pamphlet of Paris Origami.

ジョワゼル：シャルボニエは、ランプシェードを作る作家で、折り紙をする人ではありませんでした。しかし彼はたくさんのアイデアを持っていました。フランスオリガミの商品として、折り線(展開図)と絵を印刷した折り紙と、その折り方を文章で説明したものをセットにしたものを作ったりしました。展示や講習と違って、具体的に「売る」ことができる唯一の商品でした。彼はこれで大もうけできると思ったようです。

でも折り線と絵を入れたからといって、誰でも簡単に折れるわけでもなく、私自身はなんだか子供だましっぽくて、あまり好きではありませんでした。ところが、シャルボニエはフランスオリガミとしての売上を、その商品にどんどんつぎ込んだのです。会社に大きなお金が入るのは折り紙の展示で、その契約をとってくるのはアイデアマンのシャルボニエ、その仕事をこなすのは私……。

――そして使うのは、そのシャルボニエさんだった、と(笑)。

ジョワゼル：そうです(笑)。アガリは折半だったのですが、結果的に、私は彼のために働いたようなものでした。そんなフランスオリガミの活動も、97年頃にはうまく立ち行かなくなりました。そして、98年3月に開催された「パリ・オリガミ」の準備中に、シャルボニエがスポンサーと揉めた末、役目を降りてしまったのです。残された私は、開催までの1年間を、無給でこの仕事に専念するはめになってしまいました。

パリ・オリガミは、カルーセル・ド・ルーブルという、ルーブル美術館と繋がる地下街で開催された、大規模な折り紙の展覧会でした。日本からは吉澤夫妻、桃谷夫妻、布施夫妻の6人が参加しました。この展覧会には、海外の創作家を20人ほど招待したのですが、その招待したい作家とコンタクトをとるために、97年から外国へ出るようになりました。

それまではずっと自分ひとりで折って、国内だけで活動していたので、外国の折り紙事情など何も知らない、折り紙の世界においては赤ちゃんのようなものでした。それがいきなり国外へ出ていったので、コンタクトのとり方1つにも苦労をしました。

――ある意味必要にせまられて、さまざまな人に出会ったんですね。そこから折り紙活動に影響を受ける部分はありましたか？

ジョワゼル：いえ、正直に言って、ありませんでした。仕事で

with instructions and sheets on which crease patterns and pictures are printed. He thought that selling it will make a huge profit.

But, it was not that easy even if everything was printed on a sheet. Not everybody can fold it, and I did not like it because it looked like cheating kids. Charbonnier put the company's profits into such goods. The main profit for the company came from origami exhibitions, which Charbonnier took an order of, and I did them all….

Yamaguchi: And Charbonnier used it all….

Joisel: Yes. I did gain a half of the profits, but I actually worked FOR him. *France Origami* only had run well until '97. When *Paris Origami* was being planned, Charbonnier had a trouble with the sponsors and quit. I, the only person in the company then, had to work for *Paris Origami* alone, with no pay.

Paris Origami was a huge origami exhibition held at Carrousel de Louvre, an underground mall annexed to the Louvre Museum. Mr. and Mrs. Yoshizawa, Mr. and Mrs. Momotani, and Mr. Toriumi and Ms. Fuse had participated in it. The exhibition had invited about 20 foreign creators, and I had to go abroad to meet them for the exhibition.

Before that, I was always folding alone, and worked only in France, so I did not know anything about how origami was done abroad, in which sense I was like a baby. Because of this, I had a hard time to make a contact with them.

Yamaguchi: So, you met many people because you were forced to. Have you been influenced by those people with regard to your activities as a folder?

Joisel: No, honestly. It was only my job, so I had no room of that kind in my mind. I was just pressed both physically and mentally. The job was hard both before and after the exhibition.

If you say somebody had influenced my origami works, it was a few books, Jean-Claude Correia, and Paul Jackson. As for books, I can name ones by Akira


パリ・オリガミに参加した作家たち／Folders at Paris Origami.





川村晟氏の本／A Book by Akira Kawamura. 『ビバ!おりがみ』／*Viva! Origami.*

やっていたので、精一杯でそれどころではありませんでした。最後の方などは、肉体的にも精神的にも追いつめられていて、全く余裕がありませんでした。開催前の準備も大変でしたが、後片付けも大変だったのです。

もし自分の折り紙に影響を与えたというなら、何冊かの本と、ジャン＝クロード・コレイア、それからポール・ジャクソンでしょう。本は、吉澤章さんの本と川村晟さんの本、そして『ビバ!おりがみ』です。例えば、私の「センザンコウ」は、コレイアの作風そのままです。

──吉澤さんの作品には、どのような影響を受けましたか?

ジョワゼル:83年に日本書店で吉澤さんの本を購入して刺激を受けたのですが、でも実は、ずっと以前の72年頃に、その本には一度出会っていたんですよ。それは、友達にプレゼントする本を探していて、偶然手に取ったのです。そういう意味で、吉澤さんの折り紙は自分にとって原点と言えるかもしれません。ちなみに、その友達にあげた本は、後になって彼の家に遊びに行ったときに返してもらえました(笑)。

他に本を通じて影響を受けた人としては、川村晟さんですね。彼の動物折り紙は大好きです。彼の折り方はけっして上手ではありませんが、手法は革命的だったと言えます。ボックスプリーツという技法を創作に用いたのは、彼が最初ではないでしょうか。これを学んだことは大きなことです。

直接的なかたちで私が最も影響を受けたのは、ポール・ジャクソンです。彼は理屈屋で、自分とは全く違うタイプの作家ですが、アーティストに必要なものを教えてもらったと思っています。彼に会うことにより、それまで考えもしなかった自分の創作メソッドや活動スタイルについても考えるようになりました。彼から学んだことの1つに「質感」があります。これについては、今も大事にしています。他にも、紙のコーティングやペインティング──今はもう止めてしまいましたが──そういったことも彼から学んだことです。

ジャクソンに初めて会ったのは、97年5月のMFPPのコンベンションで、彼は招待者として参加していました。そのときは、マイケル・ラフォースも招待されていました。

──マイケル・ラフォースさんからは影響を受けなかった?

Yoshizawa and by Akira Kawamura, and *Viva! Origami.* For example, my pangolin is just an expression of homage to Correia.

Yamaguchi: How have you been influenced by Yoshizawa's models?

Joisel: I had myself stimulated by Yoshizawa's book when I bought and read it in '83. I bought it at a Japanese book shop, but, in fact, I had come across with it way before, in about '72. I accidentally took it in my hand when I was looking for a gift to my friend. Perhaps, Yoshizawa's origami models were and are my starting point. About that book of Yoshizawa I gave to my friend, I got it back when I visited his house later!

Another person I was influenced by is Akira Kawamura. I love his animals. He is not a good folder but his methods of creation was renovating. I think he was the first person who used box-pleating in creation of models. This was a significant encounter for me.

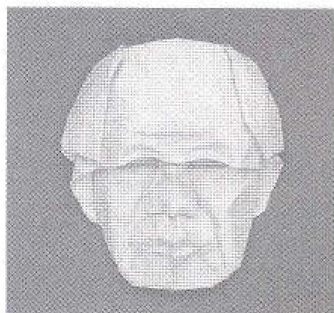
I was more directly influenced by Paul Jackson. He is a theorist and completely different from me, but I learned from him what is necessary for an artist. Influenced by him, I had come to think of methods of creation and of activity as an artist. Materialness, which I had learned from him, is still very important for me. Coating and painting a sheet, which I do not do anymore, though, I had learned from him.

It was the MFPP Convention in May, '97 that I met Paul Jackson first. He was an invited guest of the event. I remember Michael LaFosse was also invited.

Yamaguchi: Haven't you had any influences from Michael LaFosse?

Joisel: Not at all. I have an interest in paper he makes and thought of buying it, but I have not made any action yet. LaFosse, like Giang Dinh, was strongly influenced by Yoshizawa, but I see his models lacking his own artistic views because he pursues too much of representationality.

I, too, was influenced by Yoshizawa at first, but I reached my own artistic world views. This is what I am



吉澤　章氏の「自画像」／Self-Portrait by Akira Yoshizawa.



ジョワゼル：受けていません。彼の作る紙には興味があって、買いたいと思ったこともあるんですが、触れる機会に恵まれずに今に至ります。彼は、ジャン・ディンとともに、吉澤先生の跡取り的なポジションであると思うのですが、彼の作品はリアルさを追求するあまりに、「自分らしさ」に乏しいように思います。

私も最初、吉澤さんの作品に影響を受けましたが、最終的に自分自身の世界観というものに辿り着きました。そういったところに、ラフォースとの違いを感じます。彼の作品は、モチーフに対してとてもリアルでそっくりかもしれませんが、私はそれを良いとは思っていません。私は、現実のコピーを作るつもりはないのです。世の中に折り紙のクリエーターはたくさんいますが、全員がアーティストであるかというと、問題があるように思います。リアルさを追求するクリエーターのこだわりと、自分のこだわりとは、違うところにあると考えています。

——確かに、例えば神谷哲史も、昆虫などは本物みたいな精密作品を作りますが、あれをアートと呼ぶのかとなると、私も疑問に思います。ジョワゼル作品は、造形のすみずみにまでエリックの世界観が裏打ちされていて、そこがとてもアートなんですね。人物造形に取り組むまでにどんな過程があったのですか。

ジョワゼル：基本的には、他の表現分野でも、人物の造形にはずっと興味があって、作りたいと思っていました。

しかし、創作を始めた頃は、折り紙で作るなら動物だろう、という素朴な発想で動物を折っていました。そのうちにやっぱり人物を作りたいという欲求が出てきて、マスクの創作を始めたのです。95年から2000年頃までは「マスクの時代」でした。

マスクの時代は、同時にボックスプリーツの時代でもありました。立体的で曲線を多用した、リアルなものを作りたいという欲求がありました。当時は、今よりもボックスプリーツは細かくて、どこからカドを出すかという設計的なこともやっていました。用意周到な作り方をしていたと言えます。今、当時に作った作品を見ると、この5年間は自分にとって準備期間、エチュードの時代であったと思います。

次第に、設計的な作り方から、インプロビゼーション的、即興的な要素を取り入れたスタイルに移っていきました。頭で考えた形を、すぐに手にした紙へと反映させるようになっていったのです。それが可能となったのは、これらの期間があっ

different from LaFosse. His model truly resembles its motif, but it is not good, I think. I never intend to copy the motif. There are thousands of origami creators in the world, but I do not think all of them are "artists." My interest as an artist is different from one of those who copy the motif.

Yamaguchi: I understand. Satoshi Kamiya, for example, creates models truly similar to the motifs, for example his insects, but I doubt if they can be called "art." The "art" of Eric Joisel shows your artistic world views in all details of your models, which makes them true "art." Why have you started creating human figures?

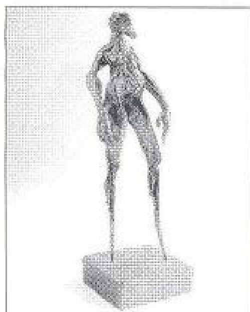
Joisel: I had always been interested in human figures, regardless of media.

But, when I started origami creation, I just thought that I must make animals if I do something with origami. Then, I gradually became more and more interested in making human figures, and that's why I started making masks. I was always making masks from 1995 to 2000.

That time was also the time I applied box-pleating. I wanted to make something real with many uses of curves and three-dimensionality. I was also doing pre-creasing and planning, like from where I would fold out such and such flaps, so my pleating was narrower than now. I was really becoming prudent then. Looking through models created at that period, the five years for me was a period of preparation and etudes.

I gradually shifted into improvisational style of creation. I decided that I reflect what I have in my brain onto a sheet of paper immediately. But, without that five years, this was not possible, I think.

It was after the year 2000 that I tried creating true human figures as I do now. I occasionally try-and-errored thinking and folding human figures for a half or one year, without creating anything else. My motif was human nude, because I thought that I could express human muscles with origami. While doing this, I found that the box-pleating method can be transformed into "angled"



男性の裸像2／A Male Nude 2, 2001.





てこそのものだと思っています。

現在のような本格的な人物造形に取り組むようになったのは、2000年以降です。この人物造形のために、半年から1年の間、ほとんど何も作らずに、これだけに没頭していた時期がありました。テーマは「裸像」で、折り紙で筋肉の表現ができるのではないかと考えました。この中で発見したのは、ボックスプリーツとは「格子」ですが、これを変形させて「角度をつけた格子」にすることができるということです。これはシワをつけることと似ていて、そういう点ではフロデュレールの作風に共通しているとも言えますが、ある種の新しいテクニックを発見したと考えています。

当初は、技術的な部分で、折り紙で全身を作るのは難しいと考えていましたが、ボックスプリーツを採用することで可能性が生まれました。ただし、ボックスプリーツは諸刃の剣でもあります。簡単にいろいろな形を作ることができますが、美しさを伴わないという致命的な欠点も持っています。現在、人物や昆虫の作品の多くがボックスプリーツで作られていますね。そのことについて、自分が良くないかたちで宣伝してしまったのではないか?という後悔の気持ちもあるのです。ボックスプリーツは便利ではあるけれども、表現方法としては、非常に貧しいものであると考えています。私がやりたいことは、ボックスプリーツの手法を使いながらも、それをいかに壊して、表現に昇華させるかということなんです。実際自分でいろいろ試しましたが、まだまだ納得していません。ボックスプリーツを利用した美しい形を作っていきたいと思っています。

——近年は、ミュージシャン(オーケストラ)、バーバリアン(野蛮人)、コメディア・デッラルテ、とテーマを明確にして創作に取り組んでいるようですね。

ジョワゼル: バーバリアンシリーズは、題材そのものが目的というより、3つの柱となる技術的なコンセプトがあります。1つには、完全な立体造形であること。2つめは、仕上げにおけるインプロの重視で、展開図のレベルで考えた設計的なものではなく、感じたままに作ることを大切にしています。最後に、質感を折り分ける上で、紙をどう有効に使うか。これらがバーバリアンシリーズのコンセプトです。そういう意味で、人魚もバーバリアンのシリーズに入ると言えるでしょう。できあがるものが、

pleating grids. This is similar to crumpling, somehow sounding like Floderer, but I think that I found a new technique.

At first, I thought it was hard to create a human nude body technically, but adopting box-pleating had given me a chance. However, while box-pleating can easily create many shapes, it has a critical demerit, that is, the result is often not beautiful. There are many human and insect models made from box-pleating these days, and, by looking through those models by other creators, I often regret that I might have publicized the method in a bad way. Box-pleating is convenient, but at the same time very poor as a way of expression. What I would like to do is, while using box-pleating, getting out of its restrictions and raising it into artistic expression. I tried many times, but I am not satisfied yet. The use of box-pleating, so, still is my long-term homework.

Yamaguchi: You are recently creating thematic models, such as Musicians, Barbarians, Commedia dell'Arte....

Joisel: Barbarians are not created with the motifs being the goal. I had in mind three critical technical features. First, the models must be completely three-dimensional. Second, I must completely rely on improvisation, no planning. Finally, paper economy. The three features motivated me into creating the Barbarians series. In that sense, my Mermaid is also in the realm of Barbarians. But, I wanted the models being something fantastical, so the motifs are from heroic fantasies.

Musicians are technically not that much intricate. I just fantasized my dwarves. My agent, Frederic Wolf, loves music and I made a violinist for him, which was the start, and the motif music is so popular and universal that people may buy the models, which was another motivation.

Origami models, in nature, are "useless." I want to give them "meanings." I am a professional, so, if there is an offer, I make models. Don Quixote and Musicians are models which had been finished in my mind, and I am





人に夢を与えるものであってほしいので、ヒロイック・ファンタジーから多く題材をとっています。

ミュージシャンは、バーバリアンとは全く違って、技術的には大したことのないものです。小人やドワーフから発展して、夢の世界へ辿り着いたような感じです。私のエージェントになってくれているフレデリック・ウォルフさんが音楽好きなので、バイオリン弾きなどを作ってあげたこと、また、音楽という普遍的なテーマが作品購入の動機になるということもありました。

折り紙作品は、基本的に「役に立たないもの」という宿命を背負っています。私はそこから離れて、作品に意味を与えることができればと思っています。私はプロですから、オファーがあれば作品を作ります。ドンキホーテやミュージシャンは、注文があるから現在も制作していますが、私の中ではすでに完結した作品です。

今取り組んでいるコメディア・デッラルテというのは、イタリアの即興仮面劇です。ストックキャラクターと呼ばれる類型的なキャラクターを用いて行われるのですが、このキャラクターたちに、キリスト教のいわゆる「7つの大罪」を表す性格を重ねて折ってみたいのです。このアイデアは、ダンテの有名な「神曲」を元にしていて、奥の深いテーマだと思っています。7つを並べて、どれがどの性格であるかを考えてもおもしろいかもしれません。

今までに、7つの大罪のうち、「虚栄心」「肉欲」「怠惰」「怒り」の4体ができあがっています。これを自分のアーティストとしてのライフワークとしています。あと3体がありますが、それらを完成させるまで生きていたいという願いも含まれています。コメディア・デッラルテが即興劇であるように、このシリーズではさらにインプロを重視しています。展開図も描きますが、紙の大きさを決めるための大まかなものであって、いわゆる設計と呼べるものではありません。

——コメディア・デッラルテシリーズは、先に作った2体は長方形の紙を使っていますが、作り直した2体を含め最新の4体は正方形で統一していますね。

ジョワゼル：最初こだわりはありませんでした。正方形に限定してしまうよりも、長方形の方が作りやすくもあります。ミュージシャンは、小人と楽器が別々の複合ですし、それはそれで良い

folding them because there still are orders for them.

Commedia dell'Arte, which I am creating now, is an Italian masque. It is played with prototypical characters called stock characters. What I want to do is to use the characters as metaphors of Christian seven deadly sins. The idea itself is based on Dante's *La Divina Commedia*, and is very profound as an artistic theme. It may be interesting to look through the seven models and wonder which is which.

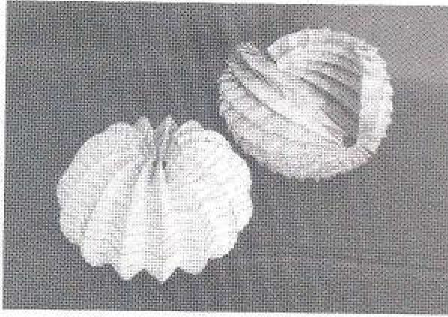
So far, I have created Vanity, Lust, Laziness, and Anger. I decided that the series will be my lifework as an artist. Three are waiting to be created, so I truly wish I would be alive until I would finish creating these. As Commedia dell'Arte is an improvised play, I emphasize the importance of improvisation in this series. I draw crease patterns, but it is just a rough sketch for deciding on the size of a sheet of paper, with no sense of planning.

Yamaguchi: In the Commedia dell'Arte series, you used a rectangular sheet for the first two models, but, the newest four models, including the re-modeled ones, are from a square.

Joisel: I have had no preconception on that. It is actually easier to create from a rectangular sheet than from a square. For example, Musicians are combinatory model in which dwarfs and instruments are folded separately, which is fine with me. But, as I decided that Commedia dell'Arte is my lifework, I also decided to go back to basic. Constraining myself to a square sheet of paper, I would like to create "square" models with which I would be satisfied.

Yamaguchi: Why do you emphasize improvisation?

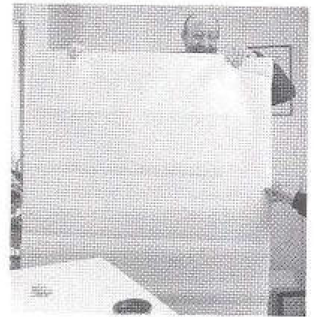
Joisel: It is much harder to model shapes with origami than with clay. Improvisation for me is a challenge, a very hard one. I also want to create something that cannot be copied by any means. I cannot fold the same thing again actually, even from those models whose crease patterns are all done by me! I change something, definitely. This cannot be explained, because it is a part of my profound



ポール・ジャクソンの作品／Works of Paul Jackson.



しっかりとコーティングされた「馬頭」／Horse Head, Coated, 1997.



バーバリアン・シリーズに使用されている韓紙／A Korean Sheet Used in the Barbarians.

と思っています。しかし、このシリーズはライフワークと決めたので、原点に戻りたいと思いました。正方形という制約を自分に課し、自分の納得ができる「正統派」でいきたいと思ったのです。

——即興性にこだわるのはなぜですか?

ジョワゼル：折り紙で形を決めていくことは、粘土を使って造形するよりもずっと難しい。その意味で、インプロは困難への挑戦と言えます。そして私には、この世に1体しか存在しないものを作りたいという気持ちがあります。すでに展開図が完成している作品をもう一度折ろうとしても、どこかしらを変えてしまって、同じものにはならないのです。これは、自分の本能、クリエーションの根底にある欲求ですので、これ以上の理由を説明することはできないですね。

——先の2体は、茶色の紙で、折った後にペイント加工が施されていましたが、今並んでいるこの4体は白いですね。近年の作品は白い紙を使っているものが多いようです。白いシリーズに辿り着いた経緯を教えてください。

ジョワゼル：すべては、ポール・ジャクソンがいけないのです(笑)。彼は、パステルやニスを使って紙を加工しますが、その影響を受けました。ひと昔前は良質の紙を手に入れるのが難しかったこともあって、作品に彫刻のような価値を与えるためには、ペインティングやコーティングに頼らざるを得なかったのです。

重厚感を求めて、だんだんと金属的な質感を出す方向に傾いていったのですが、そのうちに作品がどんどん醜いものになっていきました。折り紙らしさから離れてしまった作品を見て、これでは金属板を叩き出すのと変わらない、と思いました。

その時期の反省から、今は折り紙らしさに戻ってきていると感じています。印刷会社をやっていたくらいで、もともと紙も好きです。紙そのものの質感をアピールするには、白が良いという結論に達したのです。今、私がおもに使っている白い紙は、110×140cmの韓紙で、これから110×110cmや140cm×140cmの紙を作っています。前処理としてCMCを塗りますが、加工はそれで十分です。

desire and instinct to create.

Yamaguchi: The earlier two models are folded from brown sheets and painted later, but the newer four models are white. Your models tend to be white recently. How have you come up with the idea of creating a white model from a white sheet of paper?

Joisel: It was Paul Jackson that is responsible for all that. He coats the model with varnish and paints it with pastels, and I was influenced by him. A decade ago, it was hard to get good paper and it was necessary to rely on painting and coating.

For the model to be with dignity, I tried to make models with metallic texture, but, all of a sudden, those models looked ugly. They were so far apart from origami, and I thought that it is no different from working with real metals.

With such series of regret and errors, I am coming back to origami-ness. I was a printer, so I naturally like paper. For expressing paper's own texture, I decided that white is the best color. I usually use 110 cm x 140 cm Korean sheets. I cut out 110 cm or 140 cm square sheets from them. I will coat them with methyl-cellulose, but this is enough as a preparation of paper.



インタビューを終えて。ありがとう、エリック／Thank you! Eric.

人間の立体化作品についての考察

A few ideas about 3D HUMAN MODELS

～ 2008 年折紙探偵団関西コンベンション特別講演より～

～ From the presentation at Origami Tanteidan Kansai Convention ～

2008 年 5 月　エリック・ジョワゼル

Eric Joisel, May 2008

0.はじめに

今回はなんと残念なことに1時間半もお話ししなければいけません。しかし私はそんなに話すことが無いんです。長いですよね。もう1つの悪い知らせは、特に私の話を翻訳してくださっている方々にとってそうなのですが、私はフランス語以外はほとんど話せないということです。この世界でおそらくはこの言葉を本当に分かっているのは私だけじゃないかと思うのですが、そうしたらこの講演はとっても長くて難しいものになってしまいますよね。きっと私が来たことが間違いなのでしょう。

1.「野蛮人」シリーズについて

まずは私のここまでの半生で私が折り紙とどう関わってきたかを説明させてください。それは、私の「野蛮人（バーバリアン）」シリーズ6作品（アーノルド・シュワルツェネッガーの「コナン・ザ・グレート（野蛮人コナン）」になぞらえての命名です）に集約されますが、特にその1番めとして作ったヒロイックファンタジーのキャラクターが代表的なものです（ただこれは後に『指輪物語』の「アラゴルン」であることにしてしまったのですが）（図1）。私が彫刻に興味を持ってから35年、折り紙を使い出してから25年になります。その前は私はもっと「普通」の素材、例えば描画、石・木・特に粘土などを成形していたのです。

この「野蛮人」シリーズがおもしろい結果を生みだしたとか、それが長年の研究の成果だとか言うことは大変恥ずかしいのですが、これが私の半生の大きな部分を占めたのは間違いありません。意味が無いとか気がおかしいんじゃないかとか思うでしょう？　でも折り紙マニアというのはもともとみんなそういうものじゃありませんか？　私自身もこの種の折り紙の創作形式は、当初の精神はさておき、非常に異論の出やすいものであることは分かっています。

このような作品に到達するのには、メチルセルロースとウェットフォールディングの併用、そしてそれを支える金属などが運搬、展示には欠かせません。また、これらの作品は通

0. Foreword

Unfortunately for you, I must speak in about 1h30, while I do not have something interesting to say… it will be long! Another bad news (especially for the person with the heavy task to translate my words), I speak roughly correctly only French. So I'll try to speak with what my Anglo-Saxon friends call my "creative English." I am afraid that I am the only one person within the entire universe to truly understand this language: so this speech will be for you VERY VERY long and tiring: "It was a mistake to come!"

1. About "Barbarians"

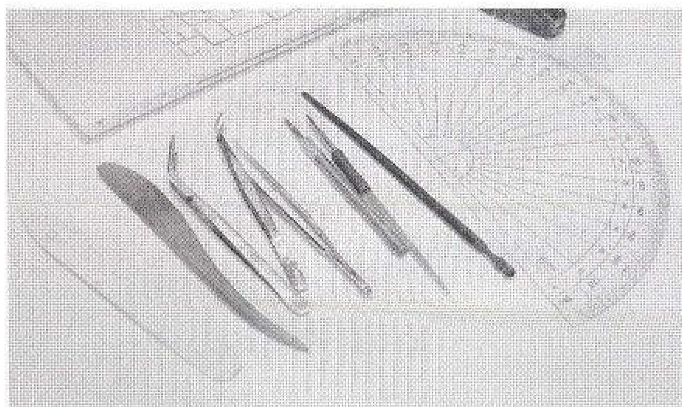
Let me try to explain the various origami stages that I went through during my life, the actual result is the series of these 6 "Barbarians" (which I call like that in reference to the film "Conan the barbarian" with Schwarzenegger), a character of "Heroic Fantasy" that could represent the first model in the series (in fact, I changed it to "Aragorn" of the "Lord of the Ring")(Fig. 1). It is approximately 35 years that I am interested in sculpture, about 25 years using origami, after 10 years using "more normal" mediums like drawing, or sculpting materials such as stone, wood, and more especially clay.

It is very difficult to say that these "Barbarians" are an interesting result, and I wonder if it deserves such long time studies, in fact a big part of my life. You can probably think that it makes no sense or that it's madness.... But maybe all origami enthusiasts are a bit crazy, aren't they? I am aware that this form of origami is VERY CONTESTABLE, very far from the initial concept:

- It would be difficult to achieve such objects without using methyl-cellulose and wet-folding technique, nor the metal structure that maintained the object in the desired shape, especially during transports and



1. 指輪物語の仲間たち／ The Group of Lord of the Rings, 2008.



2. ジョワゼルの道具／ Tools.

常の折り紙作品と比べて大きいのですが、細かい細工も多くあり、これにはヘラやピンセット等の道具が欠かせません（図2）。デビッド・ブリルさんのようなすばらしい折り手は手で充分作品を作れますから、何の道具もいらないのですから、折り紙は理想的な材料ですよね。

もう1つの私の作品の伝統的な折り紙との違いは、折り手順のパターン化の有無にあります。普通折り紙というと決まった折り方があって、手順が最初から最後まで本に書いてあって、ほとんどの人がちょっとの実体験で簡単に素早く折れ、再現性もあるものですよね？　しかし、私の野蛮人シリーズは、ことに顔の部分がそうなのですが、いくつもの試行錯誤による即興性の高いものです。数百以上もの折り線をつけ、しかしながら、紙の層の成形はかなりランダムで時にはきわめて複雑なものになり、できあがった作品にはその作品のみの技法や折り手順が使われていることが多いです。私が、というより、紙が作品を作ってくれるのです。ですので私の作品は再現不可能です。私にもそんなことは不可能です。

3つめの「野蛮人シリーズ」の問題点は、ここまで細かくリアルに造形する必要があるのか、例えば鎧のすべての外観をここまで細かく再現する必要があるのか、ということです。じつはこれこそが私が最も興味があることでして、1枚の白い紙から、細かな変異に富んだきめ細かな構造を1つの作品に盛り込み、それに色や影をつけていく、これは彫刻では普通に行われることなのです。皆さんは私が好きな折り紙作家が例えばジャン・ディン氏であると言ったら驚かれるかもしれません（図3）。しかし、彼の様式、ミニマルアートと言ってもいい創作工程、また作品のシンプルさは私を魅きつけます。私とは全く正反対の様式の創作手法です。しかしながら、私たちはどちらも紙に生命と思想を折り込んでおり、どちらも再現可能な作品ではないという点で似通っています。我々はどちらもぐらい折りを多用し、即興的な作品を作っているのです。しかし、ディン氏のようなレベルまでは私は到達できないことを私は正直に言わなくてはいけません。私は技術と複雑さが無いと作品

exhibitions. Also, if these objects are relatively large compared to other origami models, many details are very small, and force me to work with certain modeling tools (for shaping the clay normally) or tweezers' fence (Fig. 2). A very good folder as Dave Brill rightly chooses origami because NO TOOL is necessary; hands are supposed to be enough.

- Another important difference: traditional origami is supposed to be a small popular distraction that most general public can practice, and thus, assumed to be relatively SIMPLE, QUICK, REPRODUCIBLE, written from first to last steps. Instead, this series of Barbarians is the culmination of many improvisation tests that I started experimenting especially in masks. The number of folds is very important here (several hundreds); deformations of layers of paper more or less random and often complex, and these models always include a large part of improvisation. So then I, and sometimes more than me, the PAPER itself DIRECTED THE WORK. So, my models are not reproducible. Even I am generally unable to produce a copy!
- A 3rd highly questionable aspect in these "Barbarians": Is it necessary to reproduce every detail so realistic, all scales of the coat of mail, for example? That's precisely one of the things that interests me the most: from a flat surface initially white, I like to produce very different textures in a single model, and after all, give the illusion of different colors. This approach is quite normal in sculpture. Perhaps you will be surprised to know that one of my favorite folder is Giang Dinh (Fig. 3), precisely for stylization, minimalism, and the apparent simplicity of its models. We can be seen as diametrically opposed in style, and I regret I am not able to produce minimalist models. But at the same time, we both try to bring life, emotion into the



3. ジャン・ディン氏の作品／Model by Giang Dinh.



4. マスク／Mask.

を作れないからです。

これらの自分でも見つかる欠点（皆さんも他にいくつも見つけられたでしょうが）にもかかわらず、私はこれらのキャラクターに満足しています。ことに、これらが私の研究の自然な帰結であるということに誇りを持っています。

即興的に立体的作品を作ることは、面を通して試行錯誤を繰り返してきたのですが（図4）、そこにはもう1つ、「紙の無駄を出さない」という哲学があります。いかに本物みたいで細に入っていても、完成形の高さは元の正方形の大体3分の1、普通の折り紙作品と同じくらいになるのです。

私だけが作品を創作するのではありません。たまには紙の重なりたちが私を思わぬ方向へ導くわけで、その意味で私の作品は私と紙の共作であると言えると思います。

蛇腹折りの多用は、私の幾何学的知識の貧困さの表れなのですが、この単純なテクニックが私の初期の作品、例えばハリネズミ、カタツムリ、亀など（図5-8）に見られるテクスチャを作るのに大変役立つのです。造形とともに紙と光の交錯により他の微妙な陰影を作り出してくれるのです。

2.伝承折り紙と現代折り紙

「伝承」折り紙と「現代」折り紙の違いについては少なくとも私は2つのお話ができると思います。私が初めて折り紙の展示をしたのは1987年で、そのときにはフランスに住んでいた日本人の友人、木村宇佐太郎さんと共に展示をしたのですが、パリのオペラ座の近くの日本人街にある「エスパス・ジャポン」（日本館）で展示会を開催しました。そのときは、折り紙はフランスでは、まず本を見つけることができないくらい知られておらず、人々が知っているのは数少ない単純なヨーロッパの伝承作品、パハリータ、ココットなどと呼ばれる小鳥・セラー・ボート・帽子・飛行機くらいしかありませんでした。その当時の私の作品は当然今より単純でしたが、当時としてはそれでもやや難しめのものでした。展示会の最初の訪問者は2人の男性でした。1人は中年の男性、もう1人は若者でした。展示をぐ

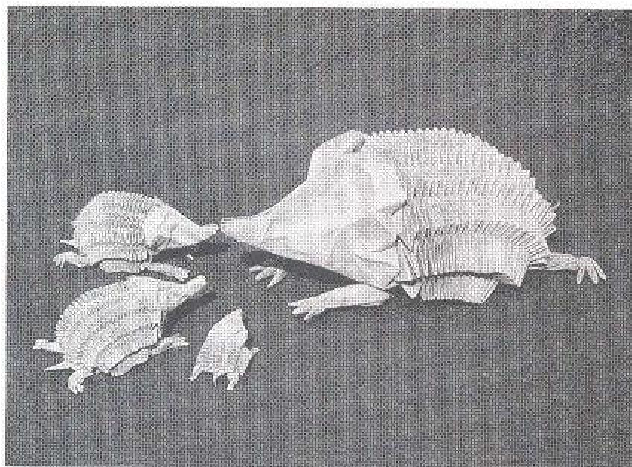
paper, and our models are not reproducible, because of having too many folds without reference and too much improvisation. But I due confess I never reach the same level of emotion as his models, because I am generally too much involved in technique and complexity.

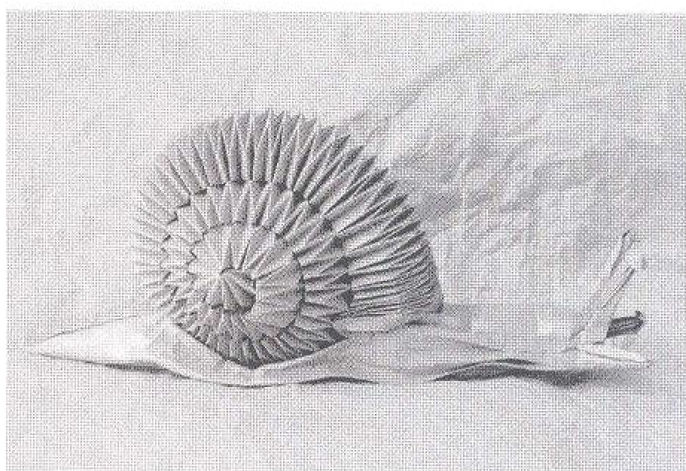
Despite these self-critiques (and doubtless you have some others), I am quite happy with these recent characters, especially by the fact that they are a logical culmination of my previous studies:

- Work in 3D and with a large part of improvisation, which I have experimented in masks (Fig. 4), as well as the “paper economy” which I will talk later: even if they are 3D, realistic and detailed, the height of the completed model is about 1/3 of the initial square, a usual ratio in many other origami models.
- I am not the only one decider: the great number of layers can push me in a direction I don’t want, so that I can say both of us (the paper and myself) create the model. The paper is not the slave of my brain and fingers.
- The use of the “box-pleating,” fixing my poor geometrical aptitudes; But this simple technique helps to produce the textures experienced since my first models, in fact animals such as hedgehogs, snail, pangolin, turtle (Fig. 5, 6, 7, 8), which already included “shapes” and other textures of paper playing with the light.

2. “Traditional” and “Contemporary” Origami

About the difference between “traditional” and “contemporary” origami, let me tell you 2 short stories. I made my first origami exhibition in 1987 with a Japanese friend living in France named Kimura Usataro, in a place called “Espace Japon” in Japanese district of Paris (near the Opera). At that time, origami was quite unknown in France (virtually NO book in French), except for rare


5. ハリネズミ／Hedgehog, 1990.


6. カタツムリ／Snail, 1989.

るっと見てまわって、1つ1つの作品のところでゆっくりと立ち止まり、年長の男性がもう1人に日本語で何かそのたびに説明していました。彼らは長いことそこにいたのですが、1時間ほどしてから、彼らは私の前に歩み寄ってきました。中年の男性は明らかに怒っていました。日本的な怒りの表現でしょうか、「難しすぎませんか?」と私に言いました。彼は日本の折り紙に対する冒涜と私の作品を考えたに違いありません。おそらくは吉澤、前川といった日本の創作家の存在など知らなかったでしょう。私は当然がっかりして、そこに悄然としておりました。そこに日本人の若い女性が入ってきて、ほんの数分で展示を見てまわり、出口近くの記帳台のところで立ち止まりました。驚いたことに彼女は記帳台の前で長いこと考えにふけった後、日本語でページいっぱいのコメントを書いてくれました。当然私はそれに興味を持ちましたので、宇佐太郎さんが到着するやいなや彼女が書いたものを訳してもらいました。彼女は、大まかに言って、「自分は折り紙に興味が無い。私にとっては子供の遊びにすぎません。でもフランスで折り紙をもっと洗練した形で見せてくれたことに感謝します。」と書いていたのです。この2つの話が、折り紙に対する人々の当時の立場の両極だったのです。

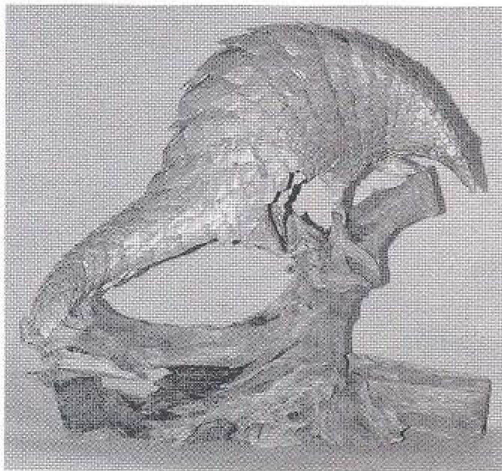
3.セルフ・メイド・マン(「自分を折る男」)

まず始めにこの「セルフ・メイド・マン」(図9)という作品を取り上げたいと思います。日本人だろうがフランス人だろうが、親というのは似たような態度を子供にとりますよね。私は小さい頃から芸術家になりたかったのですが、父はそれに反対するどころか、私をもっと普通の真面目な職業に就くよう強制しようとしたのです。彼は技術者でしたが、芸術や文化には興味があり、城・教会・博物館などをよく訪れていましたが、そのたんびにガイドに何時間も話しかけウンチクをたれていたものですから不思議なものです。若い頃は絵画の講習を少ししただけで、本格的にアートを学ぶことはできなかったのです。だから私は印刷工になったのです(すでに紙を扱ってますね!)。

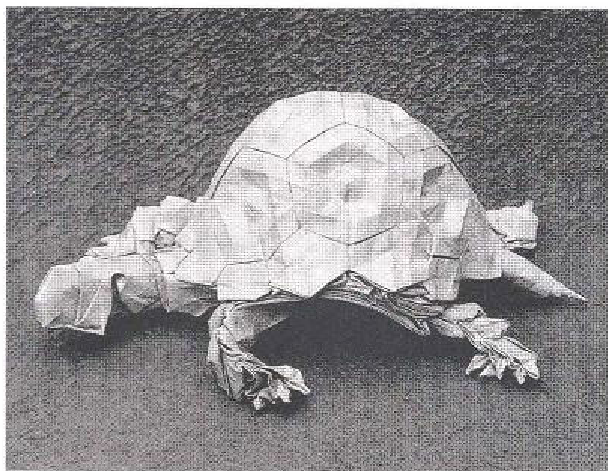
and very simple traditional European models (Cocotte or Pajarita, cellar, boat, hat, and airplanes). My models were of course much simpler than today, but still a little complicated for that time. I was keeping the exhibit the first day, then came 2 first visitors: 2 men, one middle-aged, and the other much younger. Both walk around the exhibit, stopping in front of each object, and the older made many comments (in Japanese) to his companion. Their visit takes a long time, and after about an hour, they come out in front of me. The elderly man was visibly furious. Wanting to insult me "into Japanese manner," he started with these very short words: "Too much complicated!" He obviously thought that I had betrayed the traditional Japanese origami, ignoring without doubt the existence of Japanese folders such as Yoshizawa, Maekawa, and others. A bit disappointed by this reaction, I continue my custody. A young Japanese woman visited the exhibition in just a few minutes. Then she joined the exit where the guestbook was. To my surprise, she stops in front of this book, reflecting a long long time, and began to write a whole page of comments… in Japanese. Much intrigued, I waited for the arrival of Usataro-san, to translate me what she had written. In essence, it said: "I'm not interested in origami. For me, this is only for children. But I thank you for making it better known here in France." These 2 examples show how opinions can differ on origami…. Even if origami is very well known today in most parts of the world, I suppose opinions don't change a lot….

3. "Self-Made Man"

To begin with, I choose this model called the "Self-Made Man" (Fig. 9). I think most parents are alike, whether they are French or Japanese…. When I was a little child, I already wanted to make an artistic career. But my father did much to dissuade me and pushed me



7. センザンコウ／Pangolin, 2000.



8. 亀／Turtle, 1996.

そして私は1人で誰にも習うことなく休みのときに彫刻を練習したのです。この作品は、ですのでそのときの私の自画像なのです。折り紙は私はきわめて遅く、27歳くらいのときになってやっと始めましたので、これも独学でした。折り紙協会やコンベンションに参加することもなく、1996年になってやっと他の折り紙愛好者に会ったのです。この独学というのは当然いろいろな結果をもたらします。

多くの間違いを犯しました。すでにある技法を「再発見」するのに時間を無駄に使いました。例えば、吉澤先生の本を注意ぶかく読んで（残念ながら日本語でしたのですべては分かりませんでしたが）、私は彼は紙を濡らしているのだと思いました。当然それを試してみるのですが、「ウェットフォールディング」の試行錯誤は大変難しいものでした。一晩中風呂桶に水を張って紙をつけておくなどしましたので、これを折るのは本当に難しいものでした。

一方で、独学であったことで自分の望む折り紙作品の試行錯誤に没頭できたという側面もあります。これは大変いいことでした。自分に最もしっくりくる造形を自由に作ることができたのです。もちろん私は誰にも影響を受けなかったなどとうぬぼれたことを言うつもりはありません。この作品は私に折り紙への興味を持たせてくれた吉澤先生の影響を受けた自画像であり、吉澤先生の作品こそが私に紙に「生命」を込めるように教えてくれたのです。笠原さんが紹介してくれた前川さんの作品群の本のおかげで、コンプレックス作品を知りました。私の友人であるポール・ジャクソン、彼は私などと違い本物のアーティストであり理論家ですが、彼こそが、私に折り紙のさまざまな制約から解き放たれることを教えてくれたのです。その結果今私が行っている紙の彫刻が生まれたのです（図10, 11）。

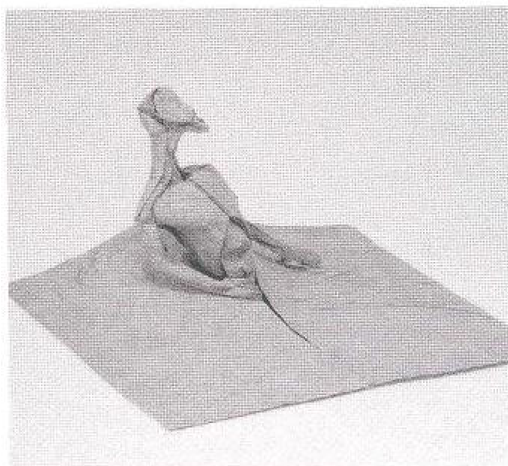
4.彫刻と造形に立ち戻る

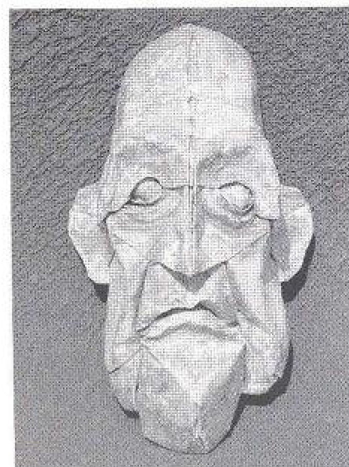
私は変人です（フランス人ですし）。10年ほど普通の彫刻をやっていましたが、折り紙を始めたとたんに普通の彫刻の素材からは完全に離れてしまいました。しかし何年か紙を折ってい

to study and choose a more "serious" and "normal" job. He was an engineer, but also very interested in arts and cultures, so makes me often visit castles, churches, and museums, he commented for hours with the help of his guide. These visits pushed me in an artistic direction, but in terms of "real teaching," I just had the chance to get some in drawings. I could not do real art studies that I would have liked. I therefore became printer (ah, ah, already the paper!) but I practice sculpture alone, outside my working hours. This model is therefore a kind of self-portrait. On origami I then started quite late (I was 27), this was just the same: I have not attended origami societies or conventions, and have met other folders only in 1996. This work, very lonely, has of course some consequences:

- Many mistakes, a lot of time lost to reinvent existing technology. For example, watching very carefully the books of Yoshizawa-sensei (unfortunately written in Japanese), I assumed that he wet his paper. My first tests of "wet-folding" were quite difficult, because when you put a piece of paper to soak in a bath during a whole night, it is VERY DIFFICULT then to work with it!
- On the other hand, working alone makes it easier for me to practice the origami that I wanted, with which I was happy and felt free to try techniques and styles that suited me the best. But it would be pretentious to say that I was not influenced by anybody: It is a self-portrait by Yoshizawa-sensei which made me decide to make origami, and these models that prompted me to try to "breathe life into the paper"; because of Jun Maekawa (in Kasahara's book *Viva! Origami*) from whom I discovered complex origami; and it's my friend Paul Jackson, who unlike me is a "true" artist and an intellectual, who pushed me to feel free of too many constraints in origami, to try to lead me to the


9. セルフ・メイド・マン／Self-Made Man, 2006.


10. 誕生1／Birth 1, 1998.


11. マスク／Mask "Old timer."

るうちに、吉澤、河合、笠原などの日本人作家の本に出会い、それに影響され私の初の折り紙創作をしたのですが、そのときには彫刻に立ち戻っていたのです、ただし紙を使ってですが。

私の一番最初の創作も立体作品でしたが（ハリネズミ、カタツムリ：1989年）、折り手順を固定するということはしませんでした。ですので、今私がハリネズミをもう一度折ったら、細部はもちろん、全体の構成から変えてしまうかもしれません。ですので、今までに10種類ほどの折り図しか作っておりません。本などとんでもない話です。プロの創作家としては変な話ですよね？　でも今折りたい物を相当部分即興的に折るという場合には折り図というのは何の意味も無いのです。したがって、造形が私の作品においては大きな部分を占めます。その意味ではひょっとしたらもう折り紙ではないのかもしれません。

別にそうしたかったわけではないのです。人にショックを与えるようなことは考えていませんし、他の創作家と異なった折りの技法を磨いているわけでもありません。仲間外れを望んでいたのでもありません。紙は慎重に選びます。紙に憧憬と言ってもいいような不思議な魅力を感じるのです。愛情と言ってもいいかもしれません（私は変人ですから）。紙に触ることが幸せなのです。例えてみれば、黒板を使って誰かがチョークでキーキー音を立てたら、皆嫌がりますよね？　私にとっては、折り紙を知らない小さな子がやったことでも、紙を破く音というのが同じような嫌な感じを与えるのです。理由は分かりません。紙に特殊な感情を持っているので、一生紙を使い続けることだけは確かです。

折り紙の基本的な規則には忠実でありたいと思っています。1枚不切折りなどはキープしたいのです。しかし、それよりも私にとって大事なのは、紙を使い、成形（「紙と遊ぶ」と言ってもいいかもしれません）することの方が大事なのです。折り線をつけて幾何学的な基本形を作ることには私は喜びを感じません。それは本当の仕事、成形にかかる前の準備にすぎません。賢い方法でないことは分かっています。でもこれが私のやり方なのです。

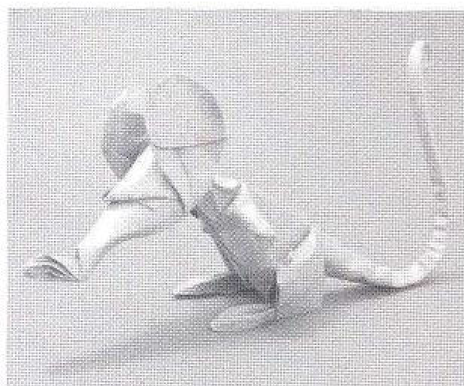
"paper sculpture" that I practice today.

4. Return to Sculpture & Modeling

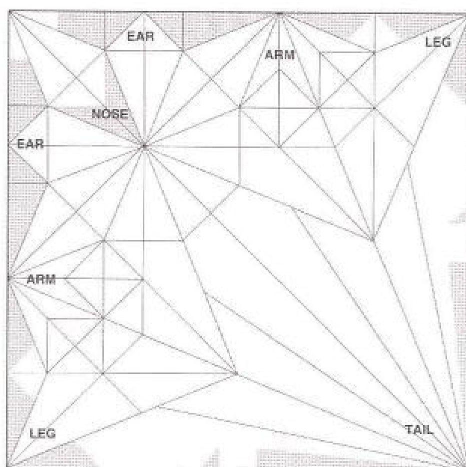
I am a man "bizarre" (one of the reasons is I am French). I have practiced sculpture with "normal" materials for 10 years. When I started origami, I stopped completely these other materials. But after several years of paper folding, reading in general Japanese books by Yoshizawa, Kawai, and Kasahara, with my first creations, I returned to sculpture, but with paper:

- Even my first creations were in "real 3D" (hedgehog, snail, 1989 (Fig. 5, 6)), and I never really fix their process-folding, so that if I want today to fold a hedgehog, I will certainly change details, or maybe the entire conception.
- I think I produce only 10 diagrams in my whole origami career, and no one book. For a professional folder, this is really strange! But diagrams have no sense when you want to fold unique pieces, and partially improvise them.
- With the more and more important part of "modeling" included into my models, maybe my work is today no more "origami."

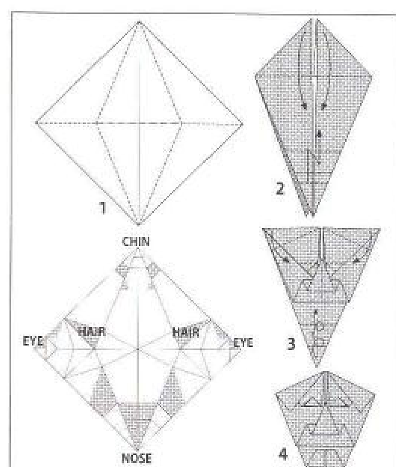
This was not a choice I made voluntary. I never decide to shock anybody, or practice a technique in a different manner than the other folders, just to be different. I choose the paper material, because I feel a really strange attraction with it, a sort of admiration, maybe a sort of love (remember I am "bizarre"). I am always happy when I can touch it. Just a strange example: when a chalk screeches on a blackboard, it is difficult to support for many people. For me, from the age of a little child ignoring the existence of origami, tearing any paper gives me exactly the same horrible feeling. I don't know the reason! Obviously, I have a special feeling with paper, so that I will certainly continue to use it until the end of my life.



12. ネズミ／Moussorami, 1996.



13. ネズミの展開図／Moussorami CP.



14. 伝統的な手法の面／Traditional Style Mask.

5. 伝統的折り紙対蛇腹構造：紙の経済性

これ（図13）は「ムッソラーミ」（ネズミ）の展開図です。私は幾何学的パターンがあまり好きではないことはもう申し上げましたよね？　ですから、これについても、もっといい展開図があるんじゃないかとつい思ってしまいます。私にとっては完成形の表面に現れない正方形の部分が多すぎることがショックです。それだけ、紙の損失が大きいわけですね。白い部分が完成形の表面に現れない部分、灰色の部分が実際に現れる部分ですが、馬鹿げたほどの小さな割合しか完成形で実際には使用されていないことが分かりますよね。

伝統的な手法が、例えば面などを折るときにおかしな点がもう1つあります。人間の顔では下にあるはずのあごが展開図では正方形の上にあるのです（図14）。おかしいと思いませんか？　これが意味することは、

- これは魚の基本形を使っているが、もし基本形を考えから外して、展開図に基づいて考えたら、相当に複雑な構造を考えていることになる。
- 紙の無駄が非常に大きい。

ということです。

もちろん最適化は創作家の満足がいくレベルまで可能です。しかし、無駄紙を無くせば、層が減ります。このことは最後の成形においては重要なのです。いくつもの紙の層を成形することは大変難しい、あるいは不可能だからです。

図15, 16では2つの比較的単純な面（近年折り手順がBOSから冊子として出版されました）が紹介されています。この展開図を前のものと比較してください。顔のすべての部分が展開図において正しい箇所に配置されており、紙を経済的に使うという点では最大限の工夫がされています。もっと経済的にするには、平らな紙を何も折らないで置いておくしかありません。この種の面では、紙の層はほとんどの部分で1つしかありませんから、成形は当然遥かに簡単です。

I try to respect the origami rules, like always ONE paper, or NEVER a cut. But the 2 real important things for me are using a paper, and modeling it (I generally call the modeling steps as "play with the paper"). Pre-creasing and collapsing a geometrical base is not a pleasure for me. That's just a required step to arrive at my real work: modeling. Again, that's not an intellectual choice. That's just the way I am happy with.

5. Traditional vs. Box-Pleating – Economy of Paper

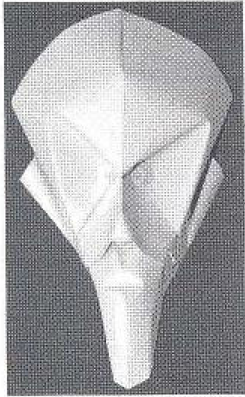
Here is the Crease-Pattern of "Moussorami." I already told you I am not very fond of geometry… (Fig. 12, 13). So, maybe a better CP could produce this sort of model? Anyway, that's shocking for me to see the relative complexity, to produce this model, and the enormous "lost" paper: in white, you have the part of the initial square that doesn't appear in the completed model. In gray along the edges, the ridiculous percentage of paper really appears in the final model.

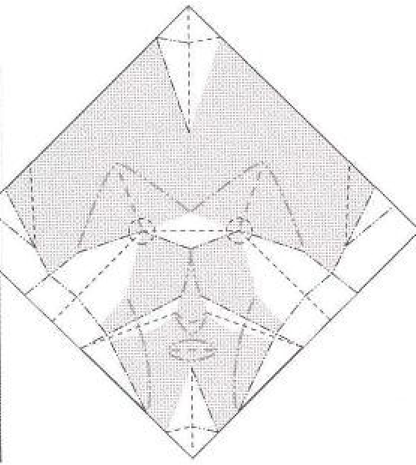
Another point which can be strange for the traditional technique, in a mask for example: you can see on the CP in which the chin (which is supposed to be in the lower part of a real human face (Fig. 14)) is on the top of the initial square. Strange, isn't it? This obviously can be supposed:

- A relatively complex conception (if we want to concept a CP, and not simply use an existing base, in that case the "Fish base").
- We get a large part of "lost paper."

This type of conception can certainly be optimized, for a personal satisfaction, but also because, if I reduce the lost paper, I can expect to reduce the number of layers. This is very important for the final modeling: It's of course very difficult or impossible to model many layers….

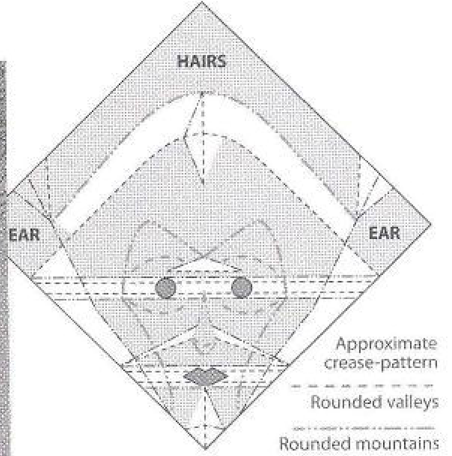
In that picture, you have 2 simple models of masks (Fig. 15, 16 (explanations in the small booklet that the BOS





15. シンプルな面1／Simple Mask 1.





16. シンプルな面2／Simple Mask 2.

6. 立体的処理による折り工程：即興的手法

人間の顔（面という方がしっくりくる方もいるでしょうけれど）の創作に何年も費やしてきました。じつのところ、私が満足する作品はほとんどありません。だからといって、それを残念に思ったりはしません。作品を創作するというより、折りの過程は私にとってさまざまな手法・効果を試す練習のようなものだからです。面はそれほどの技術を要しませんし、またそんなにたくさんの形を折り出すことも必要としません。ですので、折りの技術ではなく、全体のルックスにエネルギーを費やすことができるのです。

ですので、私はほとんどの面において、1つの層しか思い浮かべず、それによって創作の過程をより簡単なものにできるのです。平らな正方形の紙から直線的な折りのみを想定して折り進め立体的な形を作り出し、最終的にできあがった形に直線が一切見えないような作品を生み出すことに私は真の喜びを覚えるのです。

特に面においては、折り線の位置をほんの少しでも変えれば、ルックスも人格も完全に変えてしまうことができます（図17, 18）。ですので、面というテーマは部分的あるいは全体的な即興的折りを試してみるのに完璧なものなのです。

7. ホイルか普通紙か：アクリル塗装

私はじつはホイル紙はあまり好きではありません。本当の意味で紙ではありませんし、非常に素材として「冷たい」感じがするからです。しかし、私は10年近くも私の作品のほとんどにホイル紙を使っていました（図19, 20）。それにはいくつかの理由がありました。

- 折っている途中に手を止めたり考えたりする時間を費やすのが私の流儀です（最近ますますそうなっています）。これは、普通の紙でウェットフォールディングをしたのでは不可能です。乾いてしまいますから。
- フランスには私が折って楽しめる紙が無かったのです。私の理想の紙は薄くて強いものでなくてはいけませんでした

recently published)). You can compare these 2 CPs with the precedent ones: every part of a real human face is in a good place on the CP, and the "economy of paper" is maximal. If you want more economy, you get just a flat paper with no one crease! With masks like these, where you have only ONE LAYER in most part of it, modeling is of course much easier.

6. 3D Process-Folding - Improvisation

I had spent several years to work on human faces (or masks, as you prefer). In fact, I rarely produced models that satisfy me. But I have no regrets: more than producing models, I see this period as a practice to experiment different purposes. Masks don't require a lot of technique and don't need a hundred of shapes. I can concentrate my energy on the general look, and not on the folding technique.

So, I can concept models with only one layer in most part of them, making easier the modeling steps. I was really excited to produce a 3D form from a flat square, and, using paper folding that assumes only straight creases, to produce masks with no one straight lines in the final model.

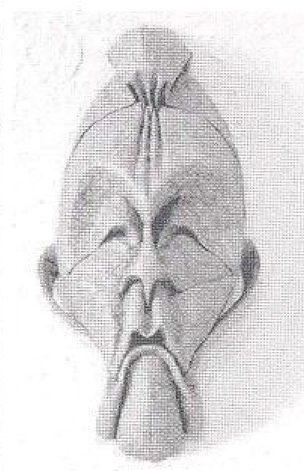
In masks especially, if you change the place of a crease, even for a tiny distance, you can change completely the appearance and personality (Fig. 17, 18). So, this theme was also perfect to experiment partial and total improvisation.

7. Foil vs. Pure Paper – Acrylic Painting

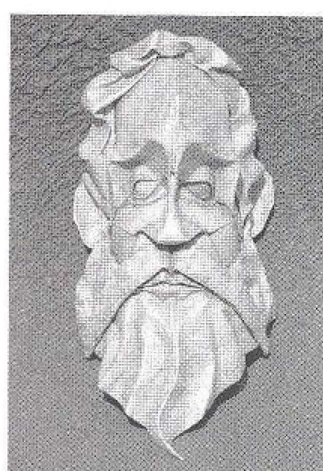
I don't like foils in fact, which is not a "real paper" in fact, and a very "cold" material. But I used it in most of my models for maybe 10 years! (Fig. 19, 20) There were several different reasons to that fact:

- I like to take my time when folding, stopping or reflecting from time to time (and this is more and


17. モジリアーニの面／Mask "Modigliani."


18. アフリカの面／Mask "Africa."


19. 悲しい日の面／Mask "Sad day."


20. ソクラテスの面／Mask "Socrates."

ので。ホイルをはさんだ紙はそれに対する1つの解法だったのです。よりおもしろい表面の加工をするためには、私はよく外側の層に揉み紙を使います。そうして、その表面の加工を楽しみなおかつそれを補強するために、完成した作品にアクリル塗装をするのが便利でした。特に私の作品はいろんな所へ輸送されますので、補強は重要でした。

- ホイルをはさんだ紙にアクリル塗装をすることの便利な点は、何度も展示会に出しますと、作品はほこりをかぶるのですが、そうなったときに水洗いをすると、まるで完全な新品のように元に戻ってくれることでした！ 馬鹿みたいな話ですがプロの創作家には重要なんですよ。

しかし私はこの「冷たい」素材にけっして満足してはいませんでした。近年は、日本、韓国、ネパールなどからの非常に薄くて強い紙を輸入してくれる大変いい業者を見つけましたし、メチルセルロース加工を使い出したので、紙だけで折ることに戻っています。これは私にとって大変喜ばしいことですし、これからの私の作品でもこの手法を使い続けることでしょう。紙という難しい素材を使うことで自分も十分働いた感じがしますからね。

8. ゴブリン・シリーズ

純粋な意味での折り紙に対しては心からの敬意を持っています。平面からあれだけの幾何学的パターンを折り出すのですから。しかし、私の作品を見れば分かりますが、私は作品をもっと「生きた」ものにすることに興味があるのです。曲線的外形、折り線、細かな成形にそれが表れるようにしたいのです。この作品(「幾何からの脱出」2004年, 図21-25, カラー写真P.37)は、「セルフ・メイド・マン」(図9)、「誕生」(図10)の後に作ったものですが、私の作品の総括のようなものです。幾何学から脱却したいのです！ ゴブリンと箱という作品の構造を現実化するための技術的挑戦も大変おもしろいものでした。実際、これは非常に複雑に普通の人には見えるでしょうけれど、正方形ではなく長方形から折り出して蛇腹構造を使うのが私

more true as I become older). This is difficult to do with a "pure paper" wet-folding, which is drying too quickly.

- I cannot find in France the types of papers I could enjoy to fold, or thin and strong enough for the models I have in mind. So, making my own sandwich was a possible solution. To obtain a more interesting surface, I often use for the outside layer a thin crumpled paper. To "play" with this surface and to reinforce it, acrylic painting on the completed model also better fixes the final form. This is important for the numerous transportations my models have to do.
- A good point with foil or sandwich covered by acrylic is stupid but important for a professional folder: after many exhibits, the models are of course covered by dust. With this material, I can wash them with water, and their statement is then perfect!

But I was not really happy with this "cold" material. Recently, I discovered a nice paper importer, with papers from Japan, Korea, and Nepal, very strong and thin. I also start to use methyl-cellulose. This allows me to return to pure paper that I always enjoy in fact, and that I will probably keep on in my future models. I also feel performing enough to use this difficult material.

8. Goblins Series

I have a great respect for "pure origami," with flat surfaces and nice geometrical conception, but as you can feel looking at my own models, I am much more interested into models "looking alive," which means for me volume, curved creases and a large part of modeling. So this model (Fig. 21-25), after the "Self-Made Man" (Fig. 9) and "Birth"(Fig. 10), is a sort of resume of my work. I want to quit geometry! The technical challenge to realize the model (the goblin AND the box) into the same paper was also exciting. In fact, even if this model



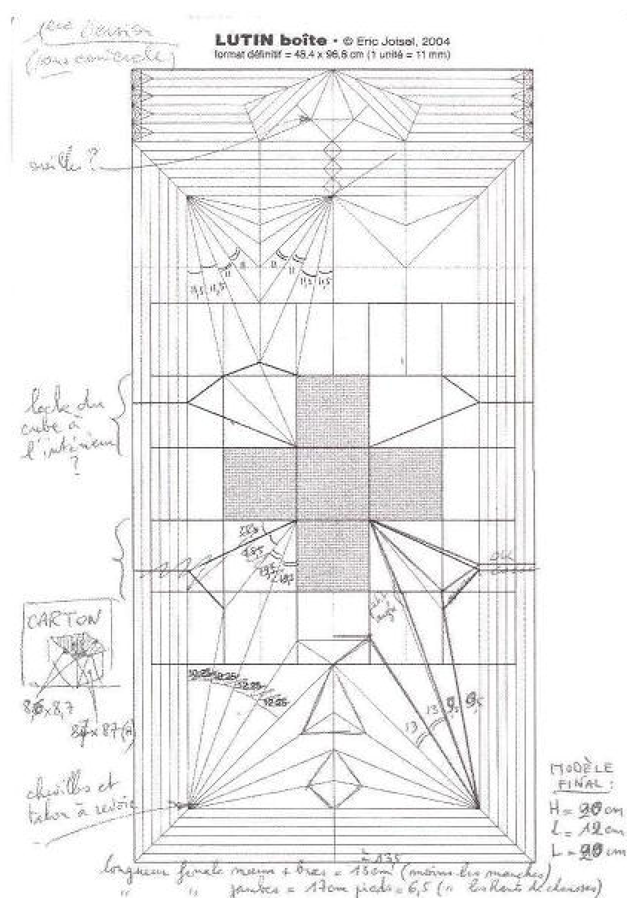
21. 幾何からの脱出1　試作品／First Try.



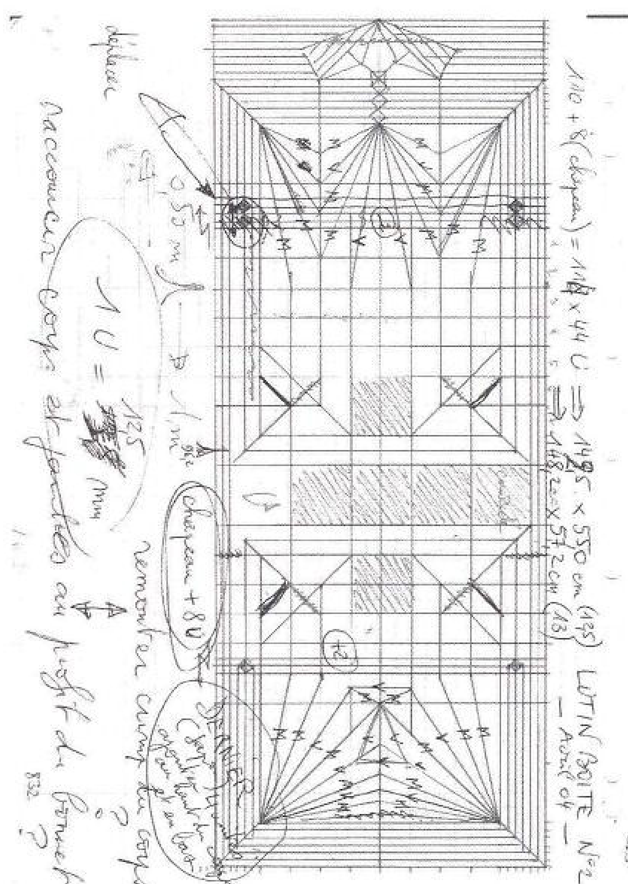
23. 幾何からの脱出2 試作品／First Try 2.



24. 幾何からの脱出2／Out of Geometry 2.



22. 幾何からの脱出1の展開図／First Try CP



25. 幾何からの脱出2の展開図／Out of Geometry 2 CP

にとっては、「近道」だったのです。ですのでこれらの作品（図26-32）は見かけより単純なのです。

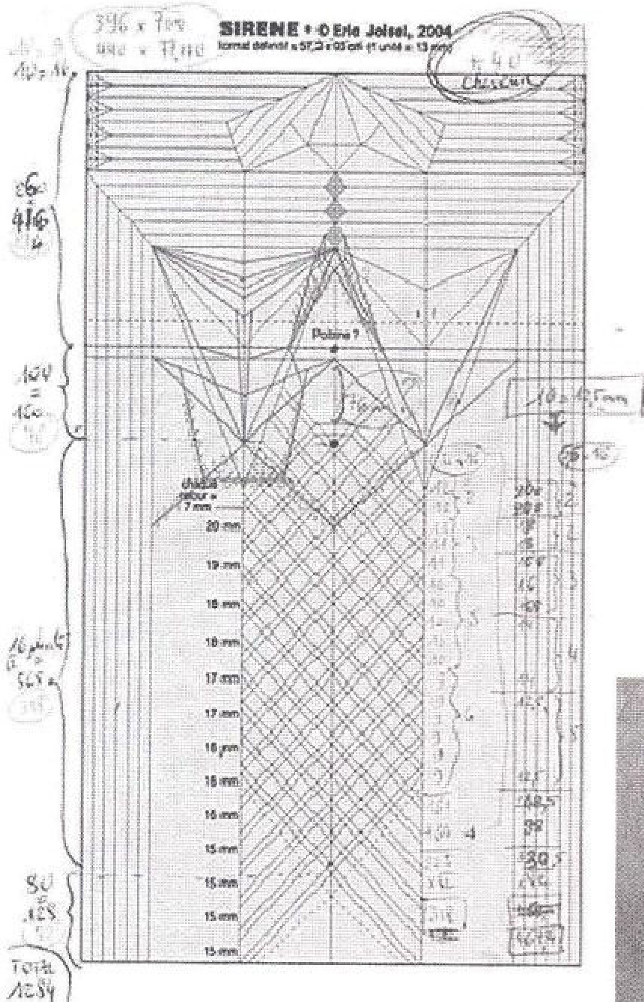
9. 衣装の効果

いつも作品の表面のデザインやパターンを変えることで光と陰のパターンを変え、色の効果を出すことを興味ぶかく考えていました。このハリネズミとカタツムリ（図5, 6）は私の最初の創作作品です（それ以前は、既存の作品に変化をつけることしかしていませんでした）。1989年くらいのものです。あの

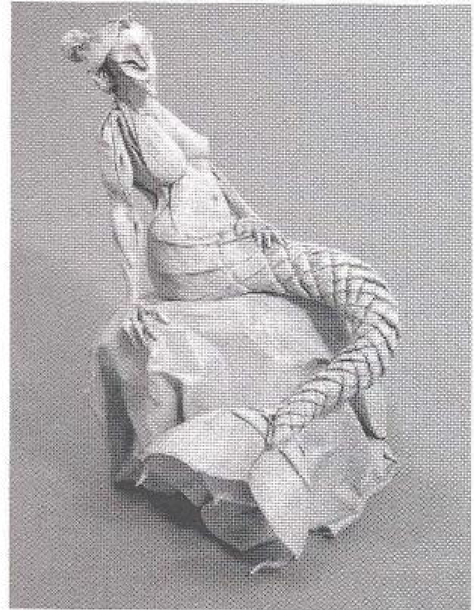
can look complex for general public, using a rectangle instead of a square and box-pleating technique is what I call an “easy win,” much simpler than it could seem.

9. Cloth Effects

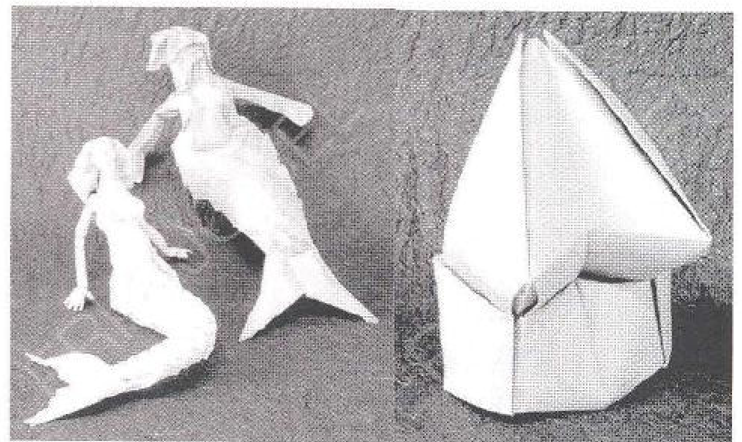
I have always been interested in conceptualizing and realizing models containing different types of surfaces and shapes that can play with the light and give the illusion of different colors. This hedgehog and this snail (Fig. 5, 6) are my first “real” creations (before these,



26. 人魚　展開図／Mermaid CP.



27. 人魚／Mermaid, 2003.



28. 人魚　試作／Mermaid First Tries.

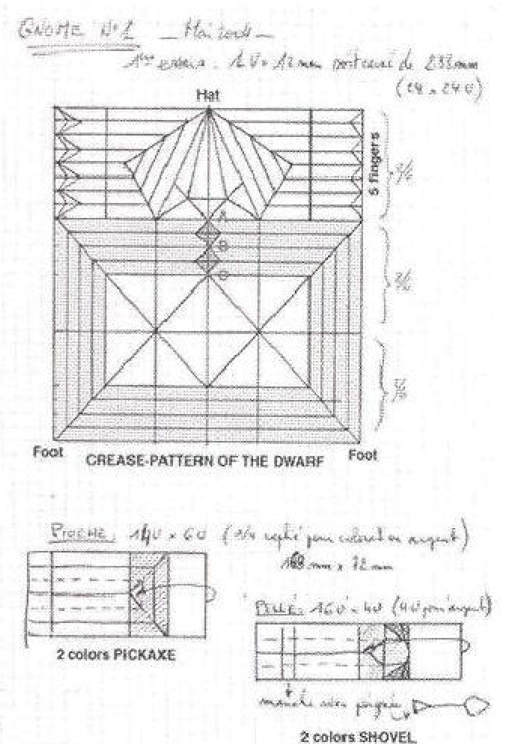
29. 人魚　胸部／Mermaid Breast.



30. ドワーフ　試作品／Dwarf Sketch.

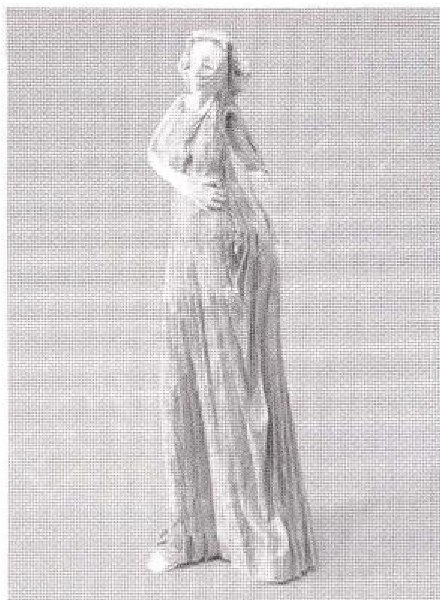


31. 歩くドワーフ／Walking Dwarf, 2004.



32. ドワーフ　展開図／Dwarf CP.


33. ドレスの女／Woman in Dress First Try.


34. ドレスの女／Woman in Dress, 2002.


35. 黒人／Black Man, 2002.

頃は、残念ながら、1つの作品を作ることにとっても時間がかかっていました。ハリネズミ1つとってみても何年かはかかりましたし、試作品から最終作品までに16×16から32×32までの蛇腹による3つの作品を経てしまいました。

この亀（図8）については、藤本修三先生に何よりも感謝しなくてはいけません。亀の甲羅の中央部分は彼のすばらしい著作から技法を使わせていただいたものです。藤本先生はこれから20面体を作ったのですよね。ハリネズミと同様、私は2つの異なった表面のパターンの自然な移行を目指して長い時間試行錯誤を繰り返してきました。ハリネズミでは、頭と背中の形のまとめが難しかったです。頭の部分はほとんど折り込まれず平らだからです。亀では、甲羅はすべて60度の蛇腹格子からできていますが、残りの部分は直角をベースにしています。したがって、この亀はきわめて複雑で実現化しにくいものでした。1メートルの正方形から、30cmの作品を作るわけですから。二度とこの種の作品を作る気もありませんし、おそらくはもう一度これを作ることもできないでしょう。

これらの「本物みたいな」立体の動物は私にとって何年もの間の苦行でした。これを創作するのを止めたのは、単純な理由でした。他にも動物を作る人はたくさんいるので、そこに私が貢献する必要性を感じなかったのです。

「本物のような立体作品」という言葉をよく使いますが、折り線をつけて立体を作り上げる作品ではなく、私が言っているのは、平らな1枚の紙を使って立体に造形していく作品のことです。この「本物の『本物のような立体作品』」に私は取り憑かれました。蛇腹折りの格子の形からさまざまなパターンが作り出せるからです。しかし、以前に私の作った動物はあまりに私には幾何学的に見え、これに命を吹き込むことは難しく思えたのです。

命を吹き込むためには、私には直線ではなく曲線が必要

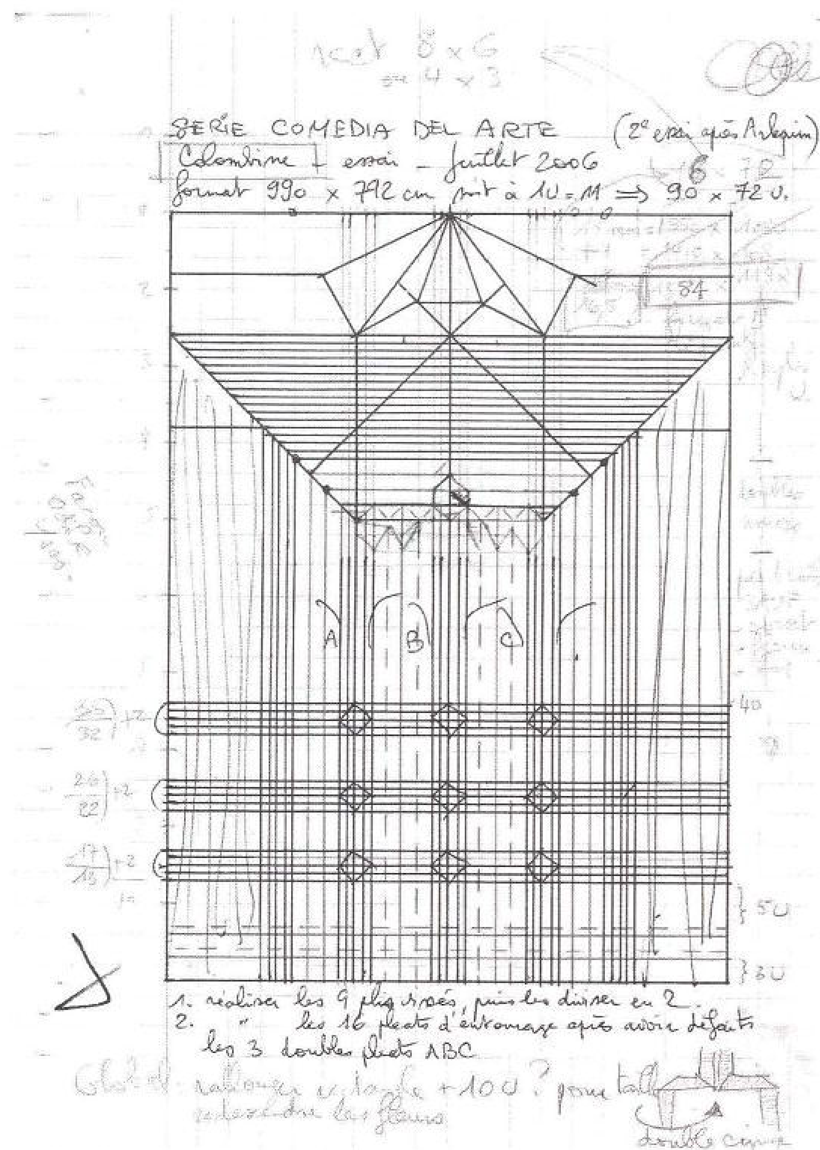
I only produce variations of existing models). It was around 1989. I due confess that at that time, creating ONE model took me a very long time…. I spend several years for the hedgehog only, and developed in fact 3 different models from the baby to the "mother," using 16 x 16 to 32 x 32 box-pleating grid.

About the turtle (Fig. 8) you can also see there, I can address my best thanks to Fujimoto-sensei: all the center of the shell uses different techniques I learned in his wonderful book. With them, he produced an icosahedron (20 triangular sides polyhedron). Similar to the hedgehog, I spend a lot of time to experiment the transition between 2 different surfaces: for the hedgehog, what is complex is the transition between shapes AND the head (i.e. the paper completely unfolded and flat). In the turtle: all the shapes into the shell are formed with a 60° box-pleating grid. All other parts of the animal used an orthogonal grid (90°). This turtle was especially complex to concept and realize. You can feel that considering starting from a 1 meter square, the final model is 30 cm long (1 foot or natural size). I never attempt to fold a second one, and very probably, I will not be able to copy it!

So this type of "real 3D animals with shapes" kept me studying for many years.

I stopped that type of models form for several reasons:

- There are so many creators working on animals. It doesn't look necessary I add other models.
- I often speak of "real 3D." By this, I distinguish models with a flat conception and process-folding, from those that became 3D after the first folds.
- Working in what I call "real 3D" interests me a lot, so that the different textures you can obtain with box-pleating and shapes. But the animals with shapes I



36. コロンビーナ展開図／Colombine CP.



37. コロンビーナ／Colombine, 2006.



38. 展開図を折りたたんだ状態／Colombine.

だったのです。衣装による効果を表現することは本当の意味で動きと命を吹き込むことなのです。

コロンビーナの展開図です（図36）。この作品には全くと言っていいほど直線が表面に出てきません。しかし、展開図はきわめて幾何学的な、単純な蛇腹折りの格子です。これが今の私の普通の仕事です。

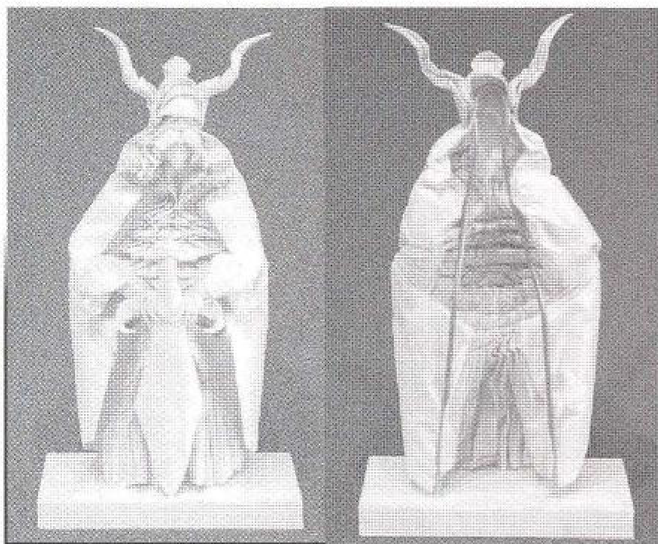
まず、すべての折り線を折り込みます。このとき、私は折り手というより元印刷工として作業をします。印刷工は金属でできた型を使って事前に印刷面を折るのです。私も定規を使い、メタルポイントで線を引き、そのようなことをします。時間的には、以前と似たようなものですが、結果はより正確ですし、必要な折り線だけをつけることができます。ですので、普通の折り紙の手法よりも紙の疲労も少ないのです。

この折り線を折りたたむと非常に分厚いですが、平らなものができあがります（図38）。この段階では、幾何学的ではありますが、作品はまだ死んだままです。

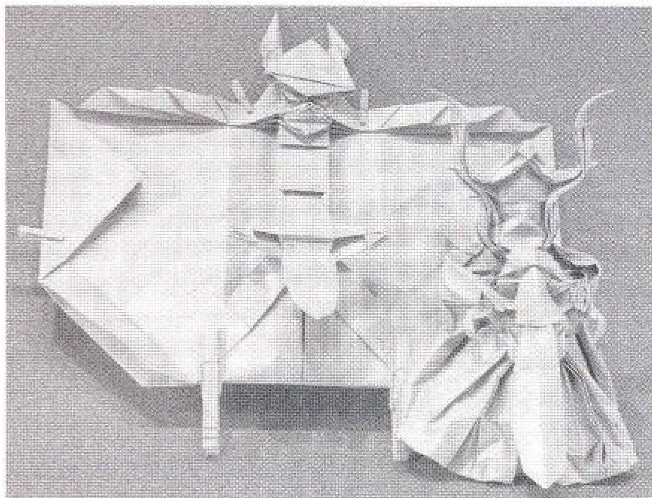
ここから私の「本当の仕事」が始まります。紙の層を延ばし、

produced look too much geometrical in my mind, and it looks difficult to "breathe" life into them.

- Representing LIFE, in my own mind, requires CURVES, and not STRAIGHT LINES.
- Work to represent cloth effects like you can see on these pictures can really suggest movement and life.
- CP Columbine (Fig. 36): there is quite no one straight lines appearing in this character, even if its CP looks perfectly geometric, a pure and easy box-pleating grid. This is a perfect example of my usual work today:
- First, realize every necessary pre-crease. To do so, I prefer to think as an ex-printer instead of a folder, i.e. printers pre-crease with tools as metallic wheels or forms. I do something like that, measuring with a ruler, and pre-crease with a metallic point. The time required is relatively similar, but the result is more exact, it's easier to realize ONLY the creases that you really need, and the paper is less tired than with a "normal origami procedure."



39. アラゴルン試作／Aragorn First Try. 40. アラゴルン背面／Aragorn Back View.



41. 試作／Sketches.

あるときは折りをひらき、立体化します。これはまさに造形そのものですが、普通の折り紙で言うところの、沈め折り、カドを出す、引き寄せ折りなどに近い効果がこれらの作業だけでできてしまうのです。

普通の折り紙の手法で技術的な壁に突き当たったら、最後に形を整える、ポーズを決める、作品の「人格」を決めるなどに残されたエネルギーはほとんど残っていません。若い創作家にとってそれは当たり前のことで、彼らは最も複雑な作品を作ろうとします。私は年を取りましたし、もっと単純な考えで行きたいのです。「普通の」エネルギーで造形を膨らませたいのです。

10.バーバリアン・シリーズ

〈アラゴルン〉(図39-45)

このバーバリアン(野蛮人)・シリーズは全く違う考えから創作意欲がわいたものです。鎧の細かな形まで詳細に本物そっくりの作品を作りたかったのです。多くのテクスチャの異なった効果(造形、表層の仕上げ、衣装の効果、基本形の折りたたみなど)を持ったより本物の彫刻に近い最終完成形を創作したいという目的があったのです。通常の折り過程に基づいた手順は大変複雑であることは分かっていましたので、私の仕事を簡単にするために、本当の意味での立体の作品を作るのではなく、前面からのみ立体に見え、背面の立体性を捨象したものを作ることにしたのです。これは私の過去に作り上げた作品群とは異なります。本当の立体作品では作品の外側だけでなく内側でも何らかの仕事をしなくてはいけません。作品をすべての方向から見てもらうためには、最終工程で背面を閉じる必要があります。したがって、すべての工程は厳密に順序立てて行われなくてはいけません。このバーバリアン・シリーズでは、折り過程を単純化するため背面はひらいたままにしています。

もう1つは、白い紙にメチルセルロース加工をし、ウェットフォールディングを施したものに戻りたかったということがあ

- The collapse of all these pre-creases gives a flat result (even if very thick), looking very geometrical, and I can confess horrible and dead (Fig. 38).
- Then, my "REAL WORK" can begin, which means stretch the layers, unfold some of them, to pass to volume. This is modeling of course, but the types of folds I can perform that are very close to "normal" ones, mostly: sinks, unsinks, and swivel-folds.
- Also, if you spend a lot of time and energy to resolve technical problems, you could have no more energy to give in the final shaping, attitude, and personality. It's relatively common, may be "normal," for young creators to try to produce the most complex model. Getting older, I prefer much simpler conception, and expand the energy that only looks "reasonable."

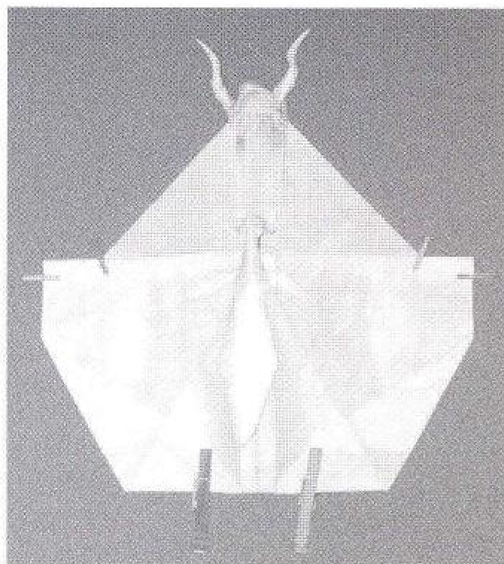
10."Barbarians" Series

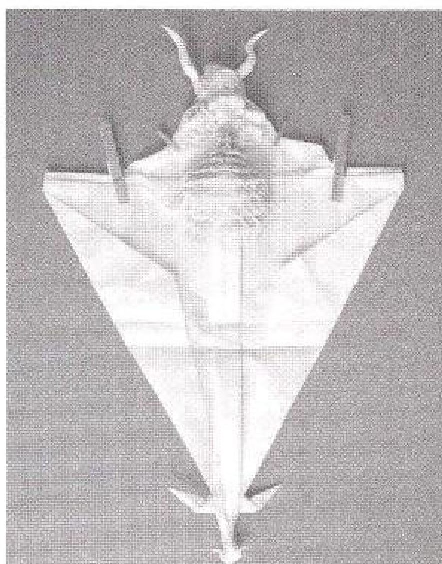
< Aragorn > (Fig. 39-45)

Different ideas push me to start this "Barbarians series": I want first a very realistic result, with many details, even every shape of the armor!

The purpose was to create final models as close as possible to a sculpture, with many effects of different textures (shapes, flat surfaces, cloth effect, the crumpled base, etc).

I know that the process-folding steps will be VERY complex. So to make my work easier, these models are not really 3D: they could be seen only from face or profile, not from the back. This is different from any other characters I concept in the past. Working in "real 3D," you need to work outside, but also inside. Then, if you want really that your character could be seen in every direction, you need to close the back in the last step. So, every action needs to be done in a perfect order. In this


42. ヘルメットと剣を折った状態／Wet-Fold-Helmet & Sword.


43. 顔と甲冑を折った状態／ Wet-Fold-Face & Armor.


44. アラゴルン／ Aragorn, 2008.

ります。その前に作った作品がホイル紙、あるいはホイルで補強した紙を使ったので、大変冷たく、折り紙からはほど遠いものだったことを大変残念に思ったのです。これでは簡単すぎることもありました。しかし、うまい話なんてどこにも無いのです。この手法の欠点は以下の通りです。

作品は木の土台と金属の支えを必要とし、本当の意味での「折り紙」からほど遠くなる。

折り過程が長すぎる。紙の折り込みだけで丸1日かかりました（メチルセルロース加工した層が何層もあるからです）、また、96×96の蛇腹格子を基本としており、大変複雑でした。実際に折って、成形するのには丸々2、3日かかりました。最後に土台、基本構造の仕上げ、詳細の仕上げにまた1日かかりました。

もう1つの問題は、解決不可能です。紙の厚みです。全体の形と武器には200までの多くの層が関わっており、大変薄い紙が必要でした。しかし、外套の布らしい効果を出すためには、もっと厚い紙を使わないと良い結果は得られないのです。

〈ギムリ〉（図 46, 47）

このシリーズのキャラクターには共通のテーマがあります。この作品は背面からでも見ることができます。私の最初の発想は非対称的な作品でした。試作品にある斧や盾に見られるようなものが必要だったからです。しかし、紙の蛇腹の数を計算しまちがえて、充分に紙をこれらのものの細工に費やすことができませんでした。実際、たった１つの層からできた盾などは美しくないだろうとも思いました。そこで、折っている途中で考え方を変えました。これらのキャラクター制作には即興性が大変重要です。

自由な即興的作品を作るために、展開図にはほとんど時間を費やさないことにしました。この絵（図 46）が、ギムリにおいて私が作った唯一の展開図です（そこいらのA4の紙

Barbarians series, the back generally fully open simplifies the process-folding.

- I also want to return to a pure white paper with methyl-cellulose and wet-folding, as I regret my last models in foil or sandwich, too cold, too far from origami, and too easy to do. Any decision has a cost. Here, it is:
- The model needs a wood base and a metallic structure, very far from a “pure origami.”
- The process-folding is very long: one entire day to prepare the sheet (several layers of methyl-cellulose) and the grid, which is often about 96 x 96. Then it takes maybe 2 or 3 entire days for folding and modeling. Finally, one day maybe for base, structure, and arranging some details.

Another problem, that have no solution possible, is the paper thickness: to realize the shapes and the weapons that include many layers, could be 200 sometimes, I NEED a very thin paper. But for the cloth effect into the cloak, a much thicker paper will give a better result.

< Gimli > (Fig. 46, 47)

Each character of this series has generally one theme. Here, the character can be seen from the back. My first idea was also a not symmetrical result, as you can see in the first try (axe and shield). But I make a mistake calculating my grid, so that I didn’t have really enough paper to do that. Also, I estimate that the shield with only one layer of paper will probably not be beautiful. So I change my mind during the process-folding. Improvisation is an important thing in these characters.

To let my improvisation as free as possible, I voluntarily spent very little time to concept the CPs. Here in picture 46, you have the only CPs I used for Gimli (drawn on the

45. アラゴルン展開図／Aragorn Sketch CP.

46. ギムリ展開図／Gimli Sketch CP.

に適当に描いてみたんですが)。

左上の図（図 46 下に拡大図）には、最初の発想が本当に乱雑に描かれています。右上の図には、割合と蛇腹の数が描かれています。そうして、いきなり折り出したのです（今お見せしている作品です)。

最後に、多少割合と格子の数を変えました。中央部に折りたたみを事前にしておかないといけない重要な部分があります。例えば、12 個の水平の山谷の繰り返しの蛇腹と、16 個の縦方向の蛇腹などです。ここで間違えると、成形は不可能です。1 回立体化するために折ってしまった層は延ばしたりひらいたりできないのです。

紙の経済性と労力の節約を心に留めておくことから「野蛮人シリーズ」はほとんど幾何学的な格子形に基づいた防具をつけているのですね。レゴラスの場合は、上のカドが髪と頭、左が弓、下が片足、右が外套になっています。縦の蛇腹折りも横の蛇腹折りもすべて必要なのです。そして、それはすべて紙の中心で交差します。このような多くの格子から創作をすることは大変論理的で経済的に私には思えるのです。

〈レゴラス〉（図 48, 49）

レゴラスを最初に思いついて試してみたとき、大変複雑で紙の無駄が多くなりました。まず両手両足を作りたかったか

blank space in an A4!):

- On the top left corner (enlarged in the bottom of the picture), the very basic and horribly drawn first idea. On top right corner, I estimate the proportions, and the box-pleating grid.
- Then, I fold the first try, which you have on the table.
- Finally, I correct proportions and grid. In the center part, something very important: the order I need to fold when I collapse: for example, from the top of the square, 12 horizontal creases (valleys & mountains) first, then 16 vertical creases, etc. If I make a mistake here, the modeling work could become impossible. I couldn't stretch or unfold the layers I want to pass to 3D.
- Keeping in mind the economy of paper and energy is the reason why most Barbarians has an armor with SHAPES. In the example of LEGOLAS, the top corner produces hair and head, the left corner the bow, the bottom corner one leg, and the right the cloak. I NEED all these pleats, vertical and horizontal. These pleats cross necessarily in the middle of the square. Producing with them numerous shapes looks LOGICAL and ECONOMIC.

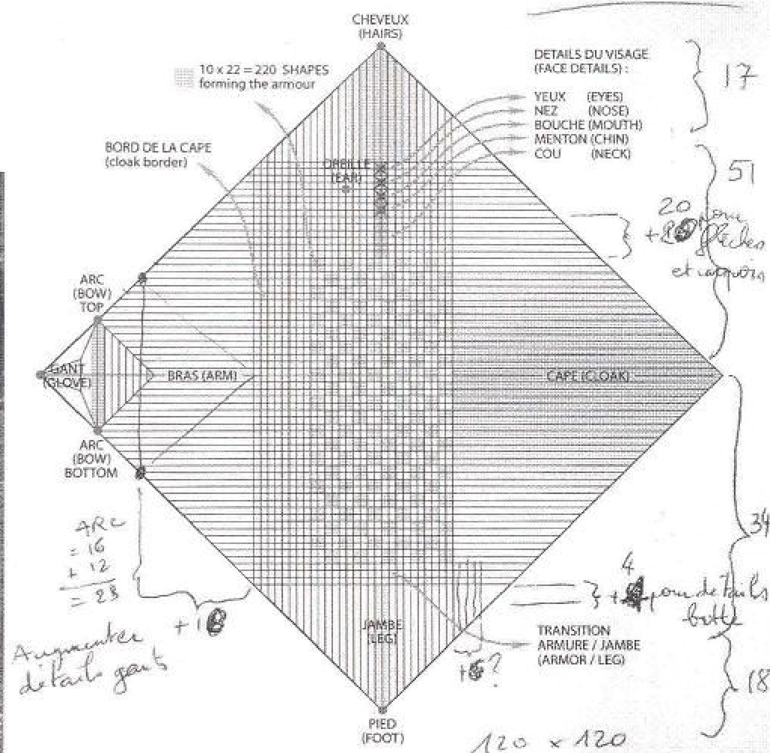
< Legolas > (Fig. 48, 49)



47. ギムリ／Gimli, 2008.



48. レゴラス／Legolas, 2008.



49. レゴラス展開図／Legolas CP.

らです。正方形の紙をよりよく使うために、最終的に片手片足だけを作ることにしたのです。マントの中にもう片方は隠れているわけですね。

私はまず作品に満足することはありません。頭で思いついたことなどまずありえません。このレゴラスは唯一の例外かもしれません。この作品については特に言うことがないのです、25年折ってきて唯一満足した作品なのですから。私は本当に折り紙が下手なんですね。

〈クレインの海賊〉（図 50-57）

アラゴルンと同じことがあてはまります。紙は斧を折るために200の層が必要ですから、大変薄くなければいけません。でも、これはマントを作るのにはあまりに薄すぎるのです。

なぜこのバイキングは刀を持っているのでしょう。斧があるのですから要らないはずですよね？　これも紙の経済性が理由なのです。もし5本指を折るために左のカドを折り込んでしまったらそこの紙が「無駄」になるじゃないですか。刀があればそんなことないですよね？

〈オーク（ゴブリン）〉（図 58-61）

私は最初2つの手を同じように作ろうとしたのです。攻撃的なモンスターを作りたかったのですから。私はこの結果に満足していません。優しすぎるように思えるからです。展開

The first conceptualization and tries I did for Legolas were very complex and with a lot of lost paper, because I first think of producing the 2 arms and legs. To better use the entire surface of the initial square, I finally decided to create only ONE arm and ONE leg (the 2 others are just suggested under the cloak).

That's VERY RARE I am really satisfied with a model. The folded paper is never as successful as the one I virtually fold in my brain. Legolas is perhaps the ONLY ONE exception: I have no real critique to say about this model. Only ONE model really satisfying during 25 years: I am definitively a BAD FOLDER!

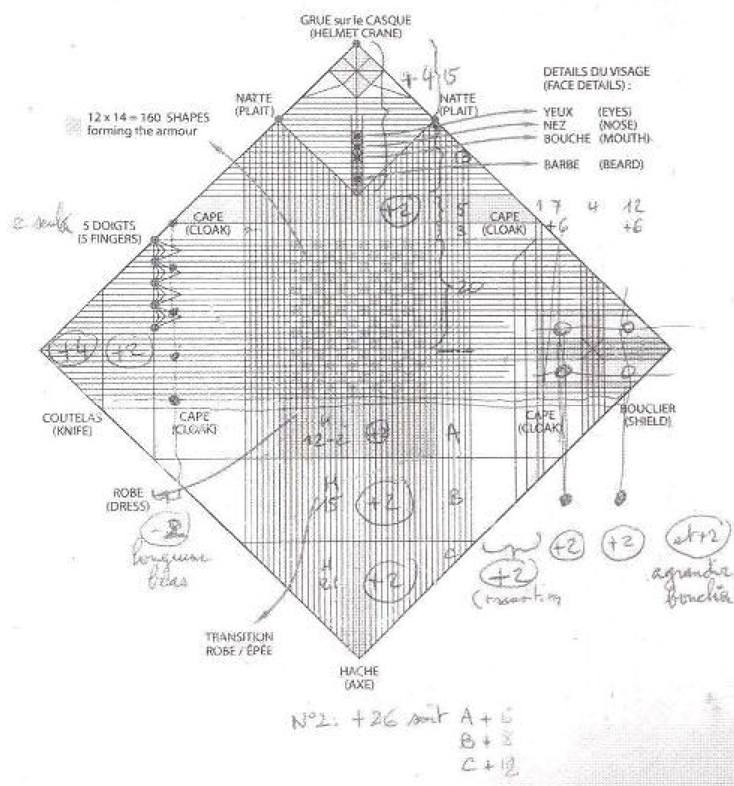
< Crane's Viking > (Fig. 50-57)

Same remark as for Aragorn: the paper needs to be thin for the 200 (!) layers for the axe, but is too thin for a good result into the cloak.

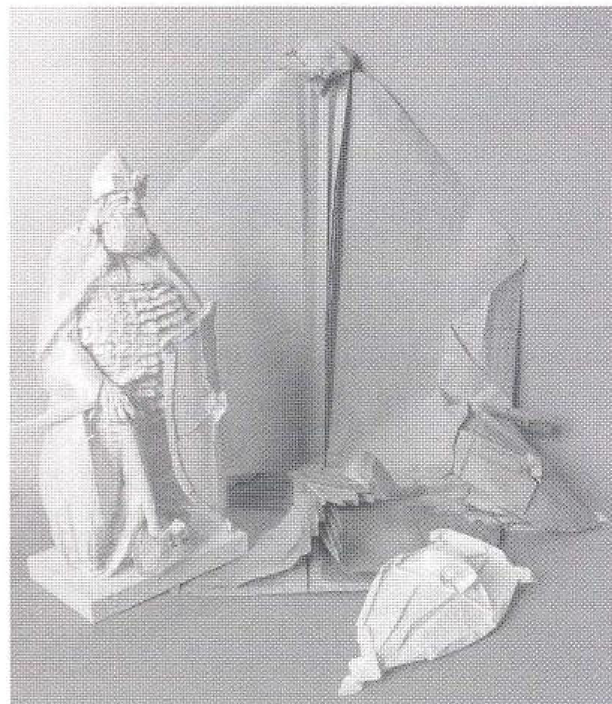
Why does this Viking hold a sword? He doesn't need this weapon, he already has an axe! Again, the reason is economy of paper: If you fold behind the left corner to produce the 5 fingers, this left corner will constitute "lost paper"… except if you realize a sword with it!

< Orc (Goblin) > (Fig. 58-61)

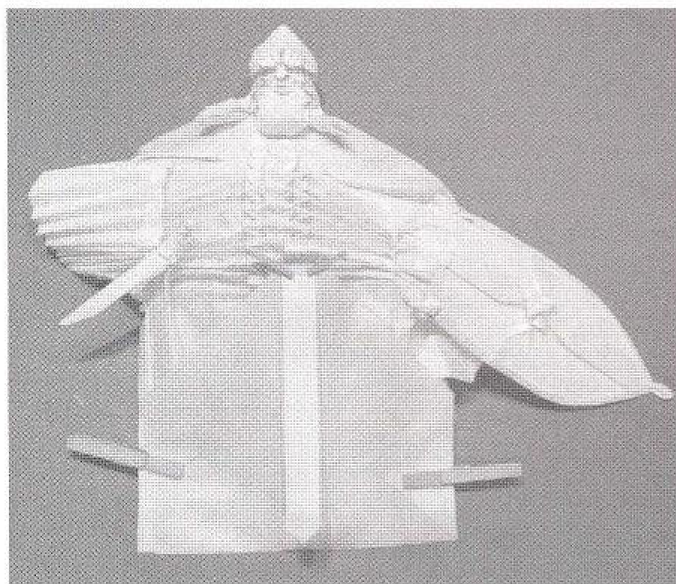
My first idea was to produce 2 hands similar, the



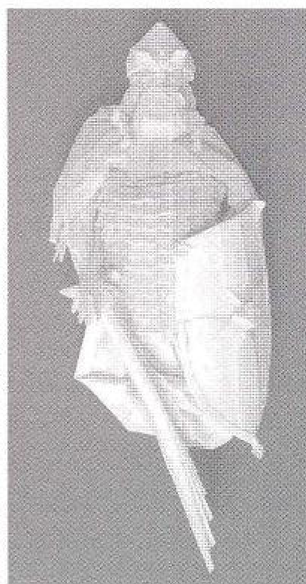
50. クレインの海賊 展開図／Crane's Viking CP.



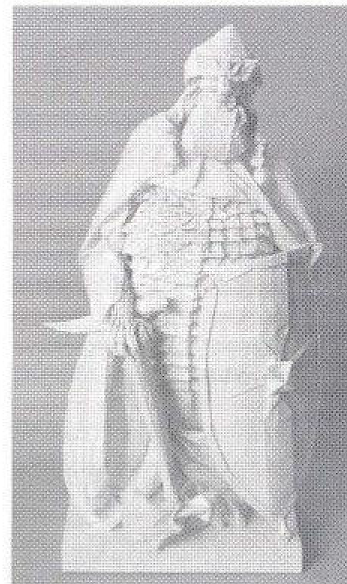
51. 完成モデルと試作品／Completed and Sketches.



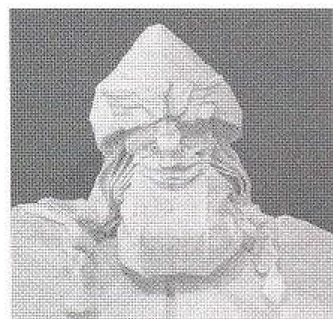
52. 制作途中／In Progress.



53. 完成間近／Close to Completion.



54. クレインの海賊／Crane's Viking, 2008.



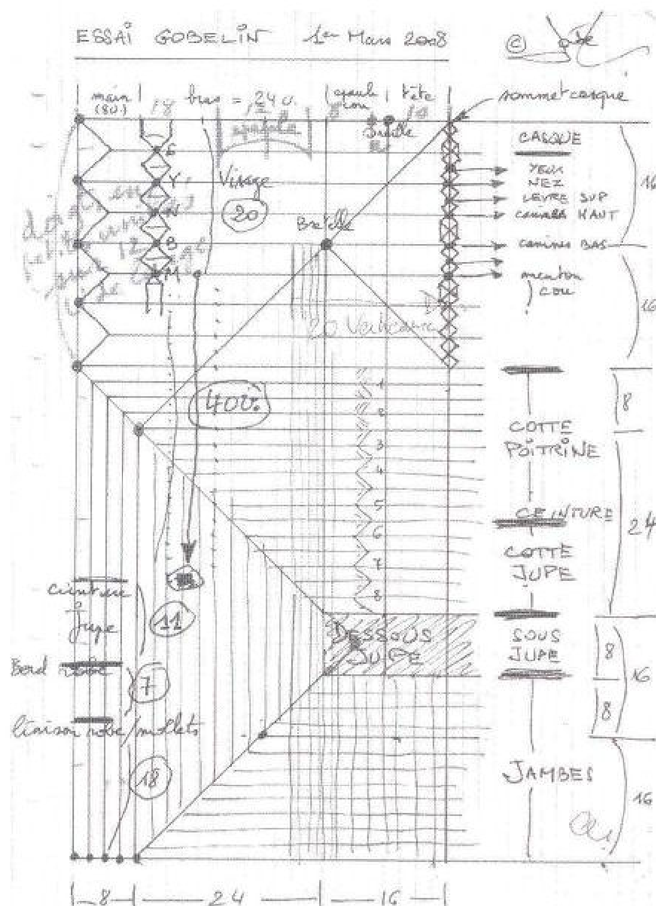
55. 頭部拡大／Detail of the Face.



56. 短剣部分1／Detail of the Sword 1.

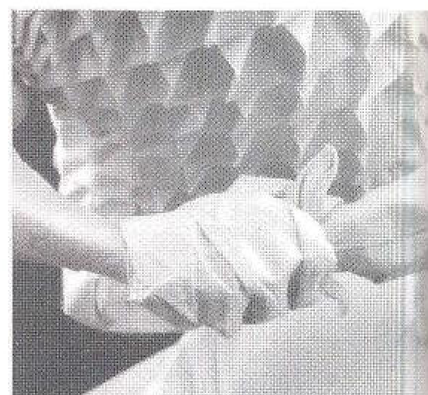


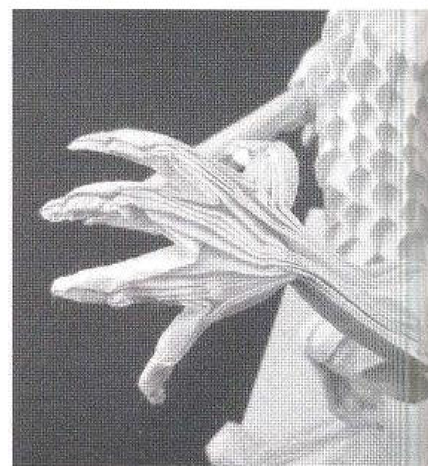
57. 短剣部分2／Detail of the Sword 2.



58. オーク(ゴブリン)展開図／Orc (Goblin) Sketch CP.


59. オーク(ゴブリン)／Orc (Goblin), 2008.


60. 右手／Right Hand.


61. 左手／Left Hand.

図は対称的ですが、非対称的な作品を作りたかったので、手になるはずのいくつもの紙の層を「手に見えるもの」にあえてしたのです（指がありませんよね?）。

〈ガンダルフ〉（図 62-64）

正方形は半分に分割されます。下半分は衣装に費やされています。光に透かしてみるとそれが分かります。上半分は多くの層で細工されています。

11.顔の例

では顔の一例を折ってみます。65、66 の図を見ながら行きますね。折り紙の経験が十分ある方はどうぞ挑戦してください。お助けはできませんが。

カド B から目が沈め折りによって作り出されます。カド D からはもっと浅い沈め折りですが口が作れますね。カド C をつまみ折りすることで鼻が作れます。鼻を大きくしたかったらちょっと細工をすればいいだけです。棒でも後ろから差し込んでみましょうか?

ドワーフのあごひげを作り出すために第 5 の菱形 F が必要なのです。菱形 A, B, C は似たような役割を持っていますが、E は延ばして細工をするために必要で、D は口ひげ、F はあごひげを作ります。

monster looking very aggressive. I am not really satisfied by the result, looking too "gentle." But I wanted to try a non-symmetrical model (the CP IS symmetrical). So, I transform the numerous layers normally planned for the right hand for an "appearance" of hands (no real fingers).

< Gandalf > (Fig. 62-64)

The square is divided in the median sense. The lower half of that square produces all the dresses. You can verify this in transparency.... The upper part is very concentrate with many layers.

11. Example of Faces

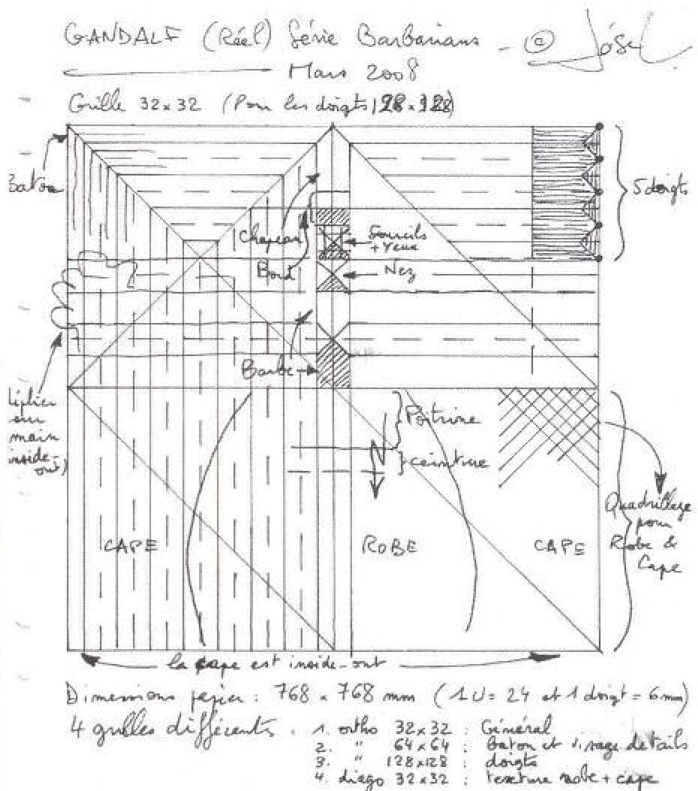
- I will quickly fold an example of face, following the diagram of pictures 65 & 66.
- The folders that feel experimented enough can also attempt a try if they want, but I have no time to help them.
- Corner B is open-sink to form the eyes. In corner D, a thinner open-sink for the lips. A small nose can be obtained by rabbit-ear folding the corner C. A big nose simply by modeling the corner C, maybe with a stick inserted in this nose.
- To produce the beard of a dwarf for example, a 5th diamond (F) can be included in the CP, so that A, B and C have a similar role, and the diamond E will be stretched, so that D produces a mustache, E and F the beard.



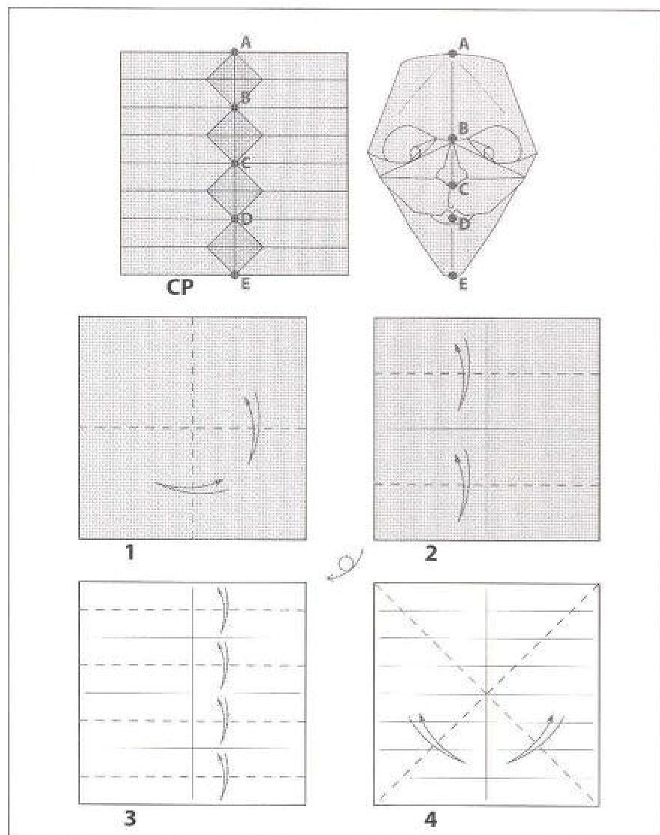
62. ガンダルフ／Gandalf, 2008.



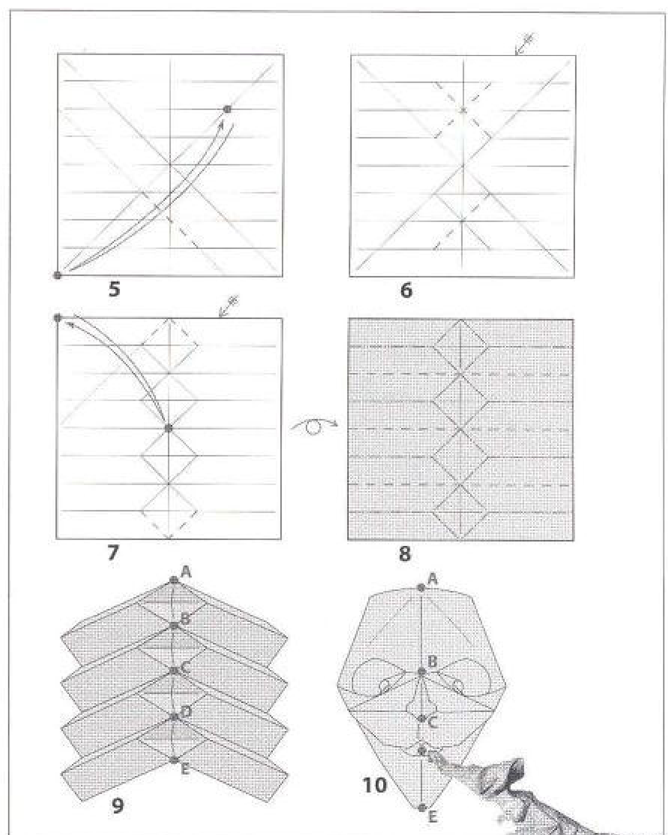
63. 透過して見た状態／Transparency.



64. ガンダルフ展開図／Gandalf Sketch CP.



65. 顔の折り方の例 1／Example of Faces 1.



66. 顔の折り方の例 2／Example of Faces 2.

鋭角蛇腹折りプロジェクト
THE "ANGLE BOX-PLEATING" PROJECT

エリック・ジョワゼル　Eric Joisel

この「人体の話」は何年か前に私のごく一部の友人たちにカードを送るときに送ったものです。2000 年だったか 2002 年だったかにこれについて講演をしたこともあります。この時期、他には友人に送ったものと言えば、同じようにカードに添えた「センザンコウの話」だけでした。ですので、最初にマスクの説明をしたのは BOS ブックレットだったのです。

この「人体の話」と「鋭角蛇腹折りプロジェクト」は私が 2000 年から 2001 年くらいにのめり込んでいたものです。人間の裸像を描くことには常に興味がありました。イラスト、彩画、彫刻、何にしてもです。ですので折り紙でもそれをしたくなったのは当然のことでした。笠原さんでしたか、「折り紙作家が達人と言えるのは女性の裸像を描けたときだ」とおっしゃっていたのが、私に影響を与え興味を持たせたのだと思います。そりゃ私は男ですから、女性の裸像には当然興味はあるわけですが、笠原さんのおっしゃることは本当に正しくて、これは最も難しいチャレンジだったわけです。当時は私は自分を達人の域に達していないと思っていたので、男性の裸像にまず集中してみることにしました。当時の例外と言えば、羽のついた妖精を折ったくらいでしょうか（図 1）。それはあまりにひどい出来でしたので、展示されることも売りに出されることもないでしょう。

当時作った男性の裸像と言えば、おりがみはうすに所蔵のはずの 2 体の黒い男性の裸像です（図 2, 3）。

2 体作った黒い男性の裸像はアクリルペイントしたアルミニウムのみ、右のひどいのはクラフト紙とホイルのサンドにアクリル塗装、そして図 5 の最初の試作は、アルミニウムのみで意図的にスタイルをつけたものです。

私はこの作品の発想に本当に何ヶ月もフルに頭を悩ませました。それくらい興味ぶかい課題だったのです。しかし、私は結局おりがみはうすにある 2 体の黒い男性の裸像しか創作できなかったのです！

山口さんが「デビッド・ブリル」と呼ぶ黒い像もこの手法を用いて、8 × 8 の格子で創作したものです（図 6）。私は試作ではありますが、こいつが大好きです。

「鋭角蛇腹折りプロジェクト」とは？

人間の裸像を作りたかったのですが、普通で簡単なのはいわゆる正方形の蛇腹格子を使うことです。8 × 8 とか 16 × 16 といったやつですね。私の前にも多くの創作家がこの手法を使っていました。私はもっとオリジナリティがあって、

This "HUMAN STORY" was several years ago one of my greeting cards only sent to a few friends. I also gave a lecture on this subject in Charlotte, in 2000 or 2002. The other "special greeting cards" I realized in this period were "PANGOLIN STORY," so that the first mask was explain in the BOS booklet. It's curious you didn't received them.

This HUMAN STORY and "ANGLE BOX-PLEATING PROJECT" I study in about 2000/2001. I have always been interested in representing human nude. This is so in drawing, painting, sculpting, ...so the fact I want to represent it ALSO in origami is logical. Maybe some words from Kasahara I think, A folder can pretend to be an expert when he is able to produce a female nude, had influenced and attracted me? That's true it is the female nude that interested me the most (well, I am a man!), but Kasahara is right, it's the most difficult challenge! So, feeling not enough expert at that time, I first focused on the Male nude. The only exception that exists today is the FAIRY WITH WINGS (Fig. 1). The result is horrible, and will never be exhibited or sale.

A few male nude really produced are the 2 BLACK NUDE you have I think in Origami House (Fig. 2, 3).

The 2 "BLACK NUDES" are in pure aluminium (metal) painted with acrylic, the very horrible result on the right is in sandwich foil/crumpled kraft + acrylic, and the first try in Fig. 5, voluntarily much more stylized in pure aluminium too.

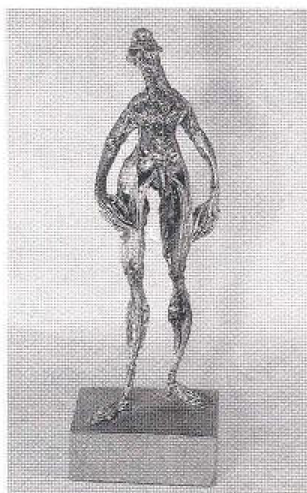
I have worked on this idea during MANY MONTHS at full time, I was very interested in the study, but in fact, during this long time I only produced the 2 Black nudes exhibited in Origami House!

The tiny black character that Yamaguchi-san call "Dave Brill" is also from this technique, with an 8 x 8 grid (Fig. 6). I LOVE this tiny first try's attitude!

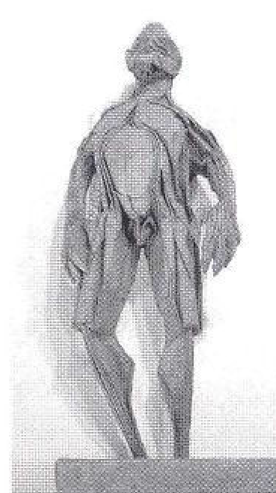
WHAT IS THE "ANGLE BOX-PLEATING" PROJECT?

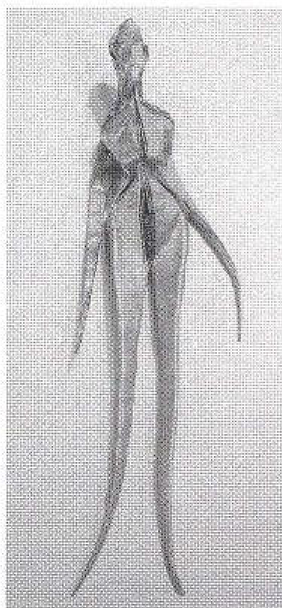
So, I want to produce human nudes. The most common and easy way to do so is the NORMAL box-pleating technique, for example with an 8 x 8 or 16 x 16 orthogonal grid. Many folders have worked in this way before me. I personally want a CP (Crease-Pattern) more original, more elegant, a final result much more realistic

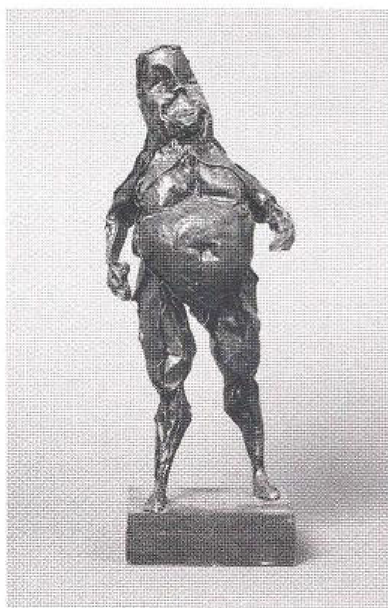

1. 妖精／Fairy, 2009.

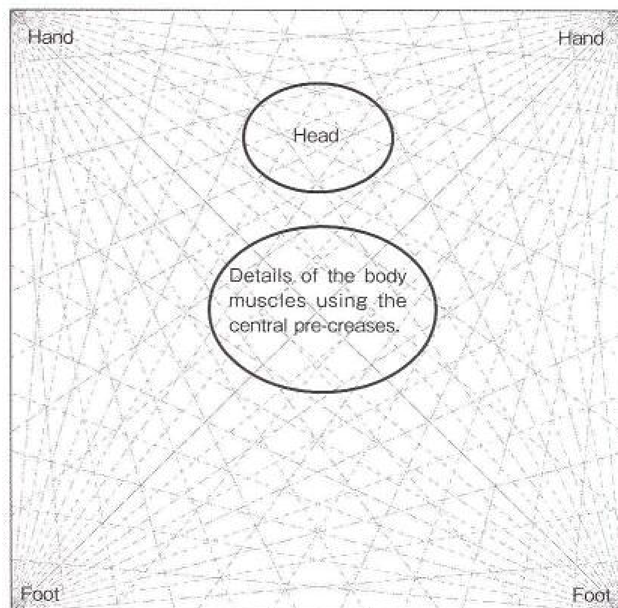

2. 男性の裸像1／Male Nude 1, 2001.


3. 男性の裸像2／Male Nude 2, 2001.


4. 試作／Sketch, 2001.


5. 最初の試作／The First Model, 2001.


6. 男性の裸像3(デビッド・ブリル)／Male Nude 3 (Dave Brill), 2001.



7. 基本的な18等分の鋭角蛇腹折りの展開図／The Basic Grid 18 x 18, Mountains and Valleys.

美しく、完成品が今までにないくらいリアルなものを生み出す展開図を作りたかったのです。何度かの試行錯誤の末、私は正方形の4つのカドを等分することで蛇腹の格子を作ることに行き着いたのです。つまり、

・すべてのカドを8等分する。
・もっとエレガントな造形のためにさらに16等分する。
・最後に、図7のように18等分することで、展開図の中央部でもっと人間らしい造形ができるようにする。

ということです。

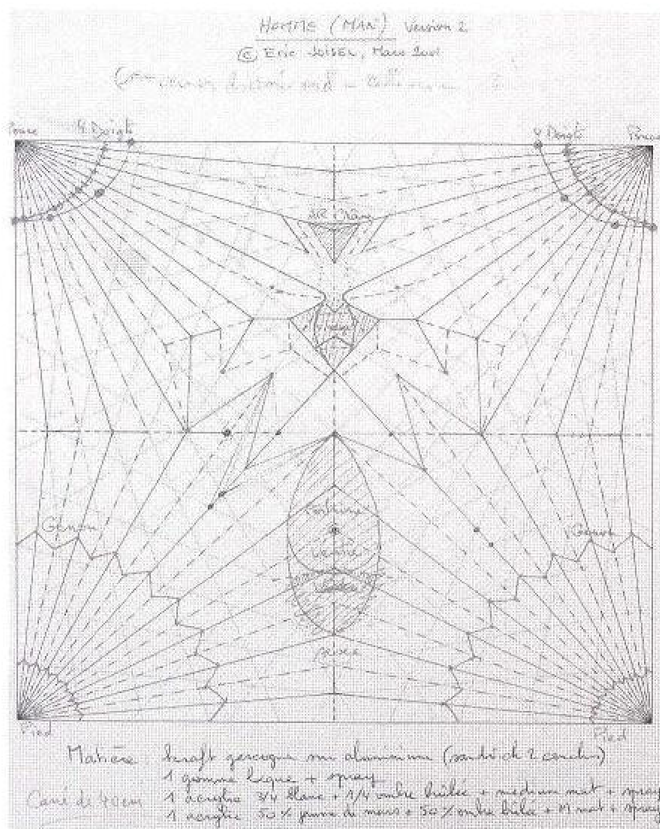
この展開図は普通の蛇腹格子にある意味似てもいます。2つの上のカドが手を生み出し、下の2つのカドが足を生み出すのですから。頭は紙の中央部の上の方から出てきます。何も新しいことは無いんじゃないかって？「鋭角蛇腹折り」で違うのは腕や脚の造形がより美しくなるということと、もう1つあるんですよ。紙の中央に多くの折り線が重なるため、これを使って体の筋肉をほとんど作り上げることができるんですよ。

than what have been done before. After many tries in different ways, I chose this concept where the basic idea is to divide ALL 4 CORNERS of the initial square into a series of bisectors. My principal tries were:

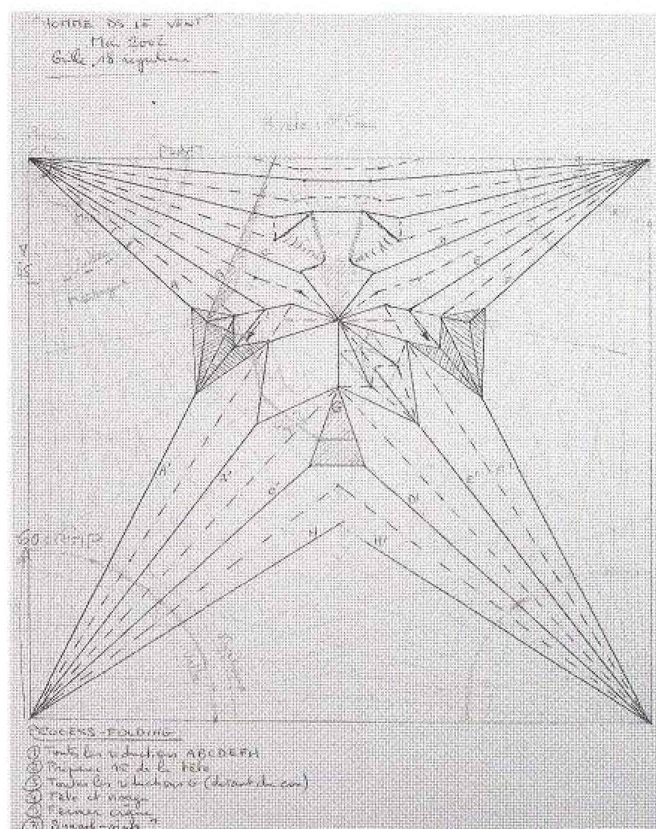
• Divide every corner into 8 equal parts ;
• Then 16, for a more elegant characters ;
• Finally into 18 equal parts like Fig. 7, where the center of the CP gave a better human result.

The CP is relatively similar to the "normal" box-pleating: the 2 up corners produce the hands, the 2 bottom corners the 2 feet. The head somewhere about the middle top. SO, NOTHING ORIGINAL!!! The difference with "angle box-pleating" is much more elegant forms of the arms and legs, but I have another idea: with the numerous pre-creases performed in the center of the CP, I want to produce EVERY MUSCLE (or most) of the body!!!

THE FIRST USE OF THIS GRID… 2001 (Fig. 8)



8. 最初の試作／The First Use of This Grid, 2001.



9. もう1つの展開図／Another CP, 2001.

2001 年：初めての創作（図 8）

私の最初の試作は（実際には蛇腹の格子が創作をしてくれるんですけど）体がかなり低くなり、それに伴い頭の位置も低くなりました。正方形の上の 2 つのカドで、いわゆる「Elias Stretch（蛇腹をつまんでたたむことにより長いカドを作る手法）」をすることで、16 等分なら 4 本の指、18 等分なら 5 本の指を作ることができましたので、全体のプロポーションはまずまずのものでした（2 体の黒い男性の裸像は即興的に脚を長くしています）。しかし、顔の造形は大きなチャレンジでしたし、完成したときにはこれ以上の修正は不可能になっていました。

2001 年：もう 1 つの展開図（他に多数あり）（図 9）

2002 年：さらなる展開図、詳細を描く（図 10）

これは私が 2 体の黒い男性の裸像をアルミニウムで作っているときに描いたものです。じつは最終的な完成品は特に胴体部分で即興的にしわくちゃにしています。なぜかと言うと、

・まず、すべての筋肉の詳細を描くのはあまりに難しかった。

・そして、イタリア人の彫刻家ジャコメッティに触発された効果を出したかった。

からです。

もっときちんと描いた展開図（図 11）

じつは私はほとんどコンピュータで展開図を描きません。

My first tries push me (the GRIDS decide more than me in fact) to put the body very down, so that the head too. If I make a sort of "Elias stretch" in the 2 top corners to produce 4 fingers (16 x 16 grid) or 5 fingers (18 x 18 grid), the proportions of the total body were acceptable (the 2 black nudes have voluntary long legs), but realizing the face details are a BIG CHALLENGE, and with no correction possible when completed!

ANOTHER CP, BETWEEN MANY OTHERS… 2001 (Fig. 9)

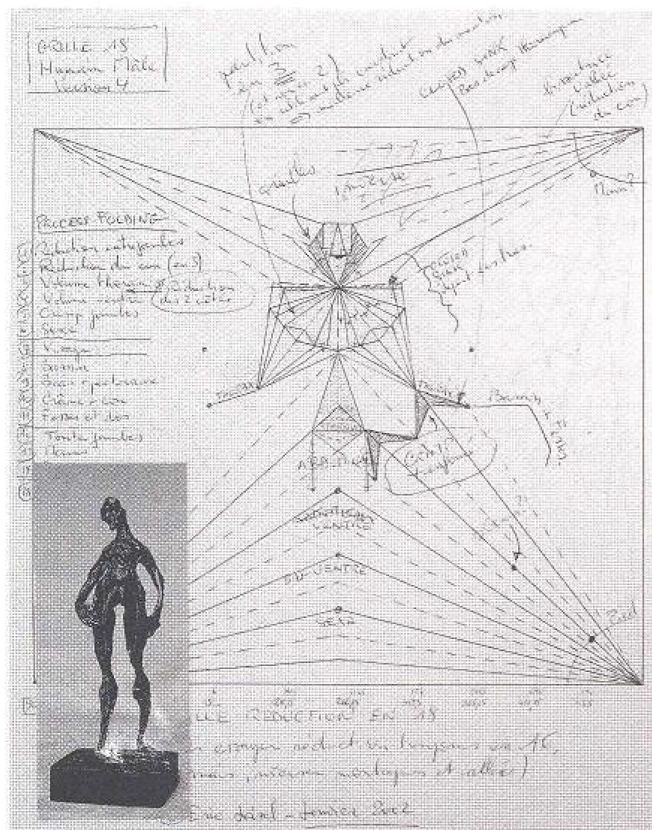
ANOTHER ONE, WITH MORE DETAILS… 2002 (Fig. 10)

Drawn when I was producing the 2 black nudes, in pure aluminium. In fact, the final results are voluntary partially crumpled, specially in the body. WHY?

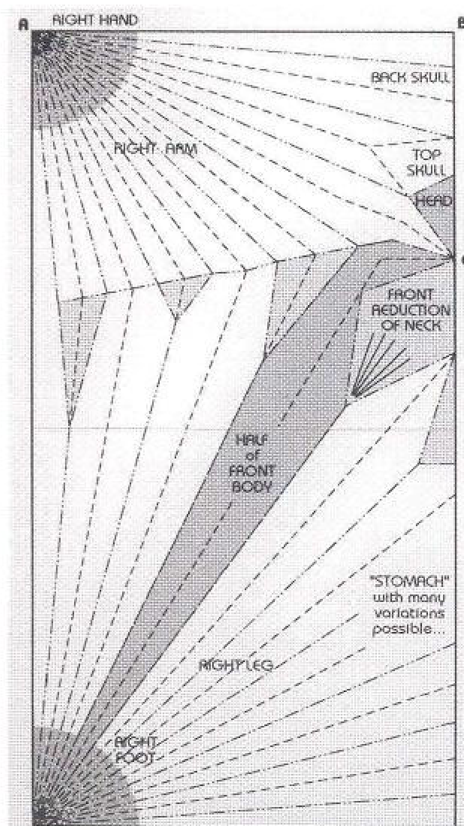
- First because realizing every muscle's details was too much difficult!!!
- To obtain an effect inspired by the Italian sculptor Giacometti.

A CP MORE PROPERLY DRAWN… (Fig. 11)

In fact, it is rare I produce CPs with a computer. My CPs were only produced for my own purpose, so a quick draw was enough. Something funny is that with the few contact with other folders at that time, I call this sort of draw "UNFOLD"(Déplié in French). That's only these last years, with much more contacts on internet, that I



10. さらなる展開図、詳細を描く／Another One, with More Details, 2002.



11. 18等分人物基本形展開図の半分／Half - Unfold of the Human Base (18 equal parts).

自分のためにしか展開図は作りませんのでラフなスケッチで充分なのです。この頃に初めて一握りの折り紙作家と出会うまでは、この種の描画を「見開き図」（＝ひらかれた図）と呼んでいたのですから、おもしろいものです。インターネットアクセスが増えてからのこの数年で、やっと、私は「展開図」の何たるかを学んだのです。

最終完成形では、技術的問題は他のものと大して変わりませんでした。部分的に紙の層が多すぎます。特に腕と首です。ここは薄い素材でないと不可能です。

また逆にある部分はたった 1 つの層から成っています。特に胴体の中央部分です。ここは逆に厚い素材が必要です。ですので、素材となる紙の選択は非常にデリケートで、また大変重要になります。

今回この本を作るにあたって写真や絵をお送りした際に多くのことを言い忘れていることに気がつきました。例えば：

・より蛇腹格子の効果を活用するために、事前に折り線は入れず、印刷工時代と同じく、蛇腹格子をメタリックポイントと定規でつけていたこと。

・正方形の 4 つのカドを山谷で折りたたむ際に、私が得ることができた形は自然に立体になりました。これは私にはとってもおもしろいことで、全体の輪郭が大変自然でスムースな曲線に結果的になりました。

・格子の中心で、奇妙な大小の差が激しい幾何学的パターンが生じ、胴体の詳細を上げる際に非常におもしろい角度の線が作れました。

他にも何か忘れているかもしれませんが……。

learn what is a "CP."

In the final result, the technical problems are similar to other techniques:

- Some parts present TOO MANY LAYERS, like arms or neck ; they require a thin material.
- Some parts present ONLY ONE LAYER, specially in the central body ; this part will require a thick material, so that the choice of the material is complex, and extremely important.

I have time to reflect when sending the pictures, and realize I forget many points to say….

For example:

- For a better use of this grid, I don't really pre-crease, but proceed as the printer I have been, realize the grid with a metallic point and a ruler instead of a real pre-crease.
- If I collapse all 4 corners of the square, with every mountains and valleys, the form I obtain is NATURALLY 3D. I find this interesting, so that the smooth natural arch is obtained on profile.
- In the center of the grid, the strange geometric form sometimes large sometimes tiny appears, so that the different angles obtained looks interesting for the creation of the body detail.

…and probably others.

ガーゴイルかバルログか？
GARGOYLE or BALROG ?

エリック・ジョワゼル　Eric Joisel

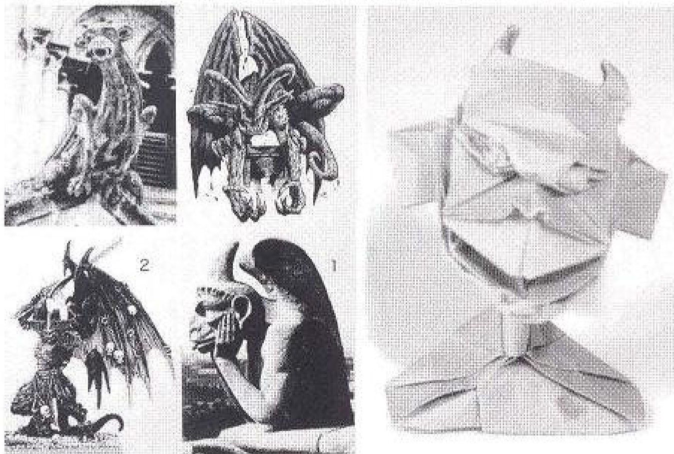
グーグルでガーゴイルの画像を検索してみました。13世紀から15世紀のフランスの大聖堂の上にあるほぼ同時期の彫像です（図1）。樋として使われていることが多いです。画像1は一番典型的なもので、画像2はもっと「ヒロイック・ファンタジー風」ですね。私は2の方に魅力を感じます。折りの技法はきわめて単純で、縦横の蛇腹の格子を細工しております（安直ですが）。そうすると顔の細部等はイメージ化も現実化も簡単です。以下展開図を示していきます。

Here are some search I made on Google image, about "Gargouille." It was at the same time as sculptures at the top of the French cathedrals (13th-15th), and often part of the gutters (Fig. 1). Picture No.1 is a typical example of that. Picture No.2 is a much more "heroic fantasy style," but finally attract me more than No.1. The general technique will be very simple, an orthogonal box-pleating grid (an "easy win"), and some parts like the face details are very easy to concept and realize, with the following CP….

バージョン 1／First Try

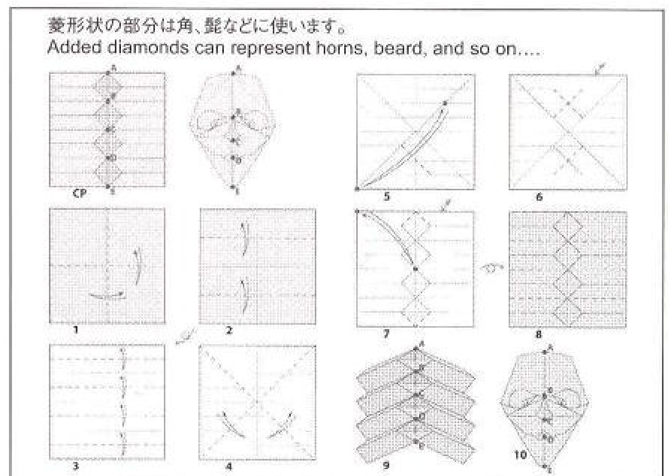
図２は2、3年前に最初に作ってみたもので、このときは「ガーゴイル」をイメージしています。非常に単純な蛇腹構造からできていることが下の図3から分かりますね？　これだと、男、女、モンスター、何の顔でも折ることができるんです。

This is a first try I did 2 or 3 years ago, thinking about a "Gargoyle" (Fig. 2). The very simple box-pleating system shown in Fig. 3 allows me ANY type of faces (men, women, or monsters).



1. ガーゴイル画像／Pictures from Google.

2. 最初の顔／First Try.



3. 私の顔の折り手法（大きな図はP.111参照）／My Face System.

棚／ Shelves

写真2のモンスターの顔は私の棚に2年ほど置いてあります。『Between the Folds』というすばらしい映画を作ったバネッサに改めて感謝します。最初のうちの試行錯誤というのはこのモンスターの顔が私の棚に長い間置かれているように時間がかかるものです。実際に使うのはずっと後です。

私のセンザンコウ：バージョン1の場合、頭の中にアイデアは3年ほど置かれていました。どうやって現実の作品にすればいいか分からなかったからです。ある朝突然「これだ！」とひらめきました。それから1週間でできあがったのです。

The monster face in Fig. 2 stayed about 2 years on my shelves.

Thanks again to Vanessa, for her incredible production "BETWEEN THE FOLDS" and her pictures. Some first tries, like this monster head can stay on my shelves a long time, years sometimes, before I really use them. In the case of my pangolin No.1, the idea stayed still for 3 years : I had at this time no solutions. Then, a morning, I say "That's it!" …and a week later, it was done.



4. アトリエの棚(写真左):
2つの棚には、多くの試作品や失敗作が並んでいる。ここで温められ、何年後かの作品のヒントとなる場合もある。
※画像は『Between the Folds』(監督:バネッサ・グールド, Green Fuse Films 2008)より引用
Shelves of Studio:
In the two shelves you can find many sketches, trials, and failed models. However, these may be rethought and give hints for future models.
Photo from "Between the Folds" by Vanessa Gould, Green Fuse Films 2008.

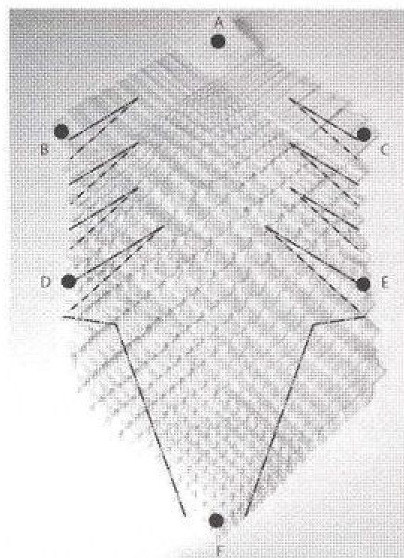
センザンコウの形／ Pangolin Shapes

アイデア的には私の作品で最も単純なものです(ほんとですよ):正方形のカドを2つ紙の中心に折り、それをベースに蛇腹を大きさを少しずつ変えながら、最終的に300から400の格子ができるように作るだけです。AとFが頭と尾、B、C、D、Eが4本の足になります。

それからセンザンコウの皮膚を蛇腹を成形して立体化します。決まった折りの比率があるわけではなく、そのときの思いつきですので、毎回試行錯誤しています。この図は3体めです。素材も1体めはクラフト紙のウェットフォールディング、2体めはホイルをはさんでアクリル加工、この図のものは竹と楮の90gの和紙をウェットフォールディングしてメチルセルロースで加工したものです。格子の大きさは毎回変更していて、この3体めでは鱗の折り返しは前より大きくなっています。それだけ紙に「遊び」があり、動物らしい動きが可能になるのです。

One of my simplest model (yes, yes) in terms of CONCEPTION : fold 2 corners to the center of the square, then realize many crossed pleats to form 3 or 400 shapes of different sizes. A & F become head & tail, B-C-D-E of course the 4 legs.

Then, put this sort of pangolin's skin in 3D and… …in form of pangolin with pleats and crimps like that. (The folds are not exact, just an idea, and are improvised every model, No.3 for this one. Every one is different, for the material No.1 kraft wet-folding - No.2 sandwich + acrylic - this one in bamboo/kozo 90 grs MC+WF.) The grid is also recalculated, for example in No.3 the "return-back" of every shape is bigger. That means more "lost paper," but also more movement possible into the animal.



5. センザンコウ成形前／Pangolin Shapes.



6. 最終サイズ:高さ50cm　長さ40cm／
Final Size: H=50 - L=40 cm.

センザンコウ完成形／Pangolin, Completed

これは3体めで130cmの正方形からです。

この、「織り構造」に基づいた創作は私の「野蛮人」シリーズにおいて最も重要なものになります。1つのキャラクターに大体4つから5つの異なった格子構造があるのです。照明がこれらの異なる構造をうまく照らし出してくれるよう、あえて白い紙を使っています。

No.3 is that one. From a 130 cm square.

This concept, to work on texture is the most important idea in my "Barbarians." Generally, there are 4 or 5 different textures in a character. I choose the white color to get the best light play in these different textures.

バルログの展開図／ Crease - Pattern of Balrog

「バルログ」に戻ります。

次ページの図7が最初のラフスケッチです。

- AとCが羽、Bが頭です。DとEは指になります。
- 指の数は腕にどれくらいの長さの紙を使うかに依存します。
- FとHは脚でGが尾になります。

Let us return to "BALROG":

Here is the very quick draw I made first (Fig. 7).

- A&C are the wings, B the head.
- DE will be the fingers. Their number will depend of the length of paper I have for the whole arm.
- F&H will be the feet and G the tail.

■ 野蛮人シリーズの展開図が欲しいとおっしゃられる方へ：これを見たらいかにいい加減で汚いものか分かるでしょう？ その上、折り始めたら私はいろいろと細かいところを変えてしまうんですよ。ですから、後で分かりますが、これからはバルログは作れないんです。

■ To those who ask me for a Barbarian CP: you can see in this example how rough and dirty it can be. Then in fact, I change many details just when I started the pre-creases! And this collapse will NOT give a Balrog, as you can see later….

7. バルログ展開図／BALROG CP.

8. 折りたたみ後：アルファベットは前の展開図のポイントを表します。
Collapse: The letters are the same as in the previous picture.

このモデルでは、試作無しで竹と楮の紙で直接完成させることに決めました（私は病気ですし、作業は私を疲れさせます。そして、とてもわずかな集中で、エネルギーのどんな節約も歓迎します）。

For this model, I decided to start directly with my bamboo/kozo paper, without any first try. (I am sick, the treatment leaves me very tired and with so few concentration, so any economy of energy is welcome.)

バルログ 1 ／ Balrog 1

「生命」を吹き込むことの始め

最初私は体にもっと細かな構造を折り込むことを考えていました。残念ながら、紙の厚みと層の多さがそれの妨げになりました。最初の正方形は1辺106cmを112×112の蛇腹格子構造に折ったものでした。

作品完成までの道程で、私はこの部分が一番好きなのです。幾何学的側面や折りたたみそのものは私にとっては退屈な作業でしかありません。10年ほど粘土で行っていたように、紙の成形は紙との対話ですから私にとってこんなにおもしろいことはありません。いろいろな改良がその際に可能です。多くの場合、私ではなく紙が、厚み、層の数に応じて、答えを与えてくれます。「野蛮人」のアイデアはこれを基礎にして発展させたものです。

Start to Form Something "Alive"

In my first idea, I expected many tiny shapes into the body. Alas, the thickness and big number of layers make this very difficult. (The initial square is 106 cm, divided into 112 x 112 box-pleating grids.)

This is the part of the process-folding I really love. The geometric part and collapse are just boring for me. Modeling the paper, as I did 10 years with clay in the past, and having a REAL DIALOG with the paper excite me a lot. At that time, many developments are possible. Very often, the PAPER will take some decisions more than me, depending on the thickness, number of layers, etc.… Improvisation with it is the base of the "Barbarian concept."

成 形

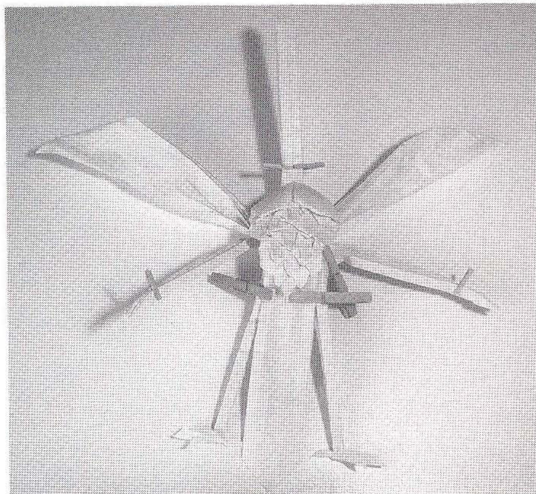
これだけ薄くて大きな紙ですと、金属や木の土台に固定して作業をする方が簡単です。折り紙に対して敬虔な方にはショックかもしれませんし、気持ちも分かるのですが、それは私にとってはどうでもいいことなのです：私は私がやりたい折り紙をしているだけなのですから（展示というのは1年以上も行われる場合もありますから、どっちにしても構造とその土台は絶対に必要なのです）。

折りの比率はそんなに効率のいいものではありません：完成形の高さ＝106cmの正方形から35cm、つまり約3分の1。野蛮人シリーズは半分の高さでいけますからね（羽が紙をかなり消費したんですよ）。

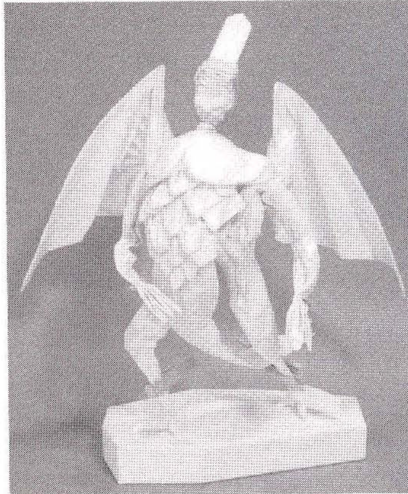
Modeling Part

With this thin paper and large square, it's easier to work when the model is fixed on a metallic structure and a wood base. Purists will probably be shocked. I can understand that, but personally, that's not important: I do THE origami I am happy with (in any case, some exhibit can run during a whole year. So structure and base are required).

The ratio is here relatively bad:
Final height = 35 cm for a 106 cm square, so about 1/3, instead of more than 1/2 for most Barbarians (the "cost" of the wings is big).



9. 命を吹き込むことの始め／Start to Form Something "Alive."



10. 成形／Modeling Parts.



11. 頭部の詳細／The Head.

バルログ 1 完成形 ／ Balrog Completed

もっとやれたんですけどね、完成に近づいた頃疲れてたんです。でもこの基本的構造は私にとって興味ぶかいものなので、別の作品などに再び使うことでしょう。

I due confess I could do better. I was a bit tired when I finished it. But that base interests me. I will probably use it again for different developments.



12. バルログ1 完成形 ／BALROG 1 Completed, 2009.

バルログ 2 ／ Balrog 2

バルログ1にやや失望感を覚えましたので。同じ折り工程からもっと良いものを作りたくなりました。いくつかの変更を加えました。

紙を大きくして、完成形も大きくしました。106cmから136cmに（2枚の紙の貼り合わせです：私はいつも140cm×110cmの紙を使います）紙を大きくして、格子の数も112×112から136×136にしました。

中央部分の形を変え、もっと細かい細工ができるようにしました。

折っているうちに、3つめの考えが浮かんできました。

これ（図14）を見てください。腕が決定的に長いですよね？でも……。

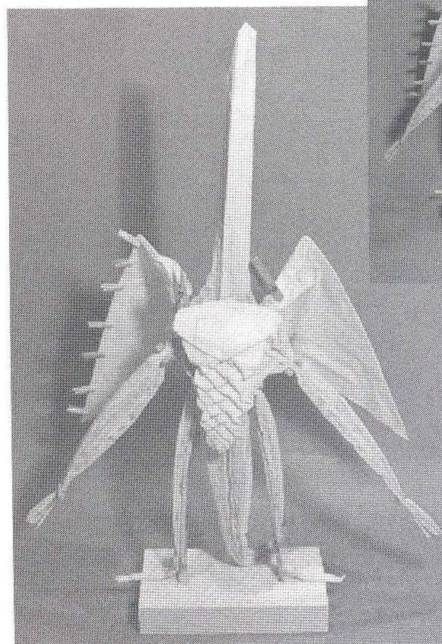
I was a bit disappointed by the Balrog 1. It seems I can get better with the same beginning. I decide to make many differences:

- Enlarge the paper and the result. Paper pass from 106 to 136 cm (with 2 pieces glued together; my paper is normally 140 x 110 cm). The box-pleating grids pass from 112 x 112 to 136 x 136.
- Change the central shape system, so that I can make a lot of small ones.
- Then, The 3rd idea came to my mind....

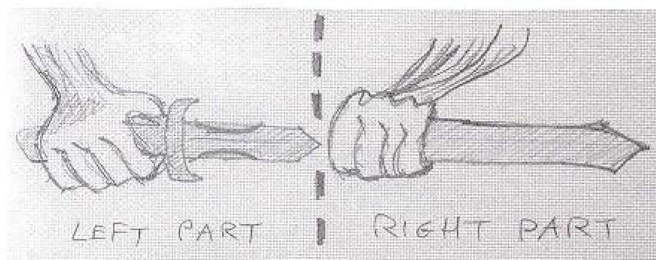
Here (Fig. 14), the arms looks definitively too long, but....

13. バルログ1とバルログ2制作途中／BALROG 1 & Progress in BALROG 2.





14. バルログ2の折り工程／Folding-Process in BALROG 2.



15. 剣の細工スケッチ／The Sword Sketch.

剣の細工へ／The Sword

この図のような考え方で剣を2つのパーツに分けて、長い剣を対称的な展開図から創作することができました。これは私のお気に入りです。私の記憶が正しければ北條高史さんが彼のすばらしい侍を描いた作品で2つのパーツで剣を作っていたはずです。

Using that sort of conception where a sword is in 2 parts, I can figure a relatively long sword, with a symmetrical CP. I like this idea. If I am not wrong, Takashi Hojyo already did a sword in 2 halves in his magnificent Samurai.

バルログ 2 完成形／ Balrog 2 Completed

これは本当に満足のいく結果です。こんなことは「めったに」無いんですよ。最初の試行錯誤はいつも上手くいかないものですから、1体めを折ったらすぐに2体めを折るんです。これで作品は格段に良くなります。

2体めはより大きなものになりました（高さ45cm（前は35cm）、幅40cm）。体の構造が格段に良くなりました。

剣の仕掛けはすばらしい結果になりました。

まだまだ細かいところを改良しつづけることはできましたが、折り紙で大変重要なのは「ここでやめておけ！」という瞬間を感じとることです。もっと完璧にすればするほど、おそらく作品はもっと「生命感の無い」ものになってしまうからです。（ウェットフォールディングをする場合も、ほとんどの折り工程は乾いた状態で行っています。実際に紙を湿らすのは最後で部分的に形を整えて、それをすぐにドライヤーで乾かすのです。私の指はいつも熱いままですよ！）

I am satisfied with the result, which is something VERY rare. That is relatively normal with a "first try" in fact, and I usually fold the No.2 just after the No.1. This is very helpful.

- No.2 is bigger than the 1st one (H= 45 cm, instead of 35), L=40 cm.
- The central shapes are much better.
- The sword effect is great.

I could continue to work on it, to resolve many little details, but something important in origami is to feel the moment you need to say STOP! ...and in fact, a more perfect result generally looks "dead." (In terms of "wet-folding," most of the process-folding is realized DRY, it's during the final shaping that I WET only local parts and to arrange it, and use a hair-dryer, ouille! My poor fingers, it's hot!)



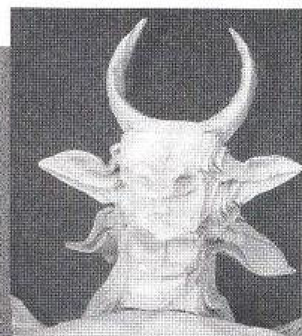
16. バルログ2完成形／BALROG 2 Completed.



17. バルログ2:背面図／BALROG 2 Back View.



18. バルログ2:多少の修正後／BALROG 2 – After a Few Corrections, 2009.



19. 頭／The Head.



20. さあ、誰の勝ちかな？
Who will be the winner?

7つの大罪を体現する 7人のコメディア・デッラルテ登場人物
COMMEDIA DELL'ARTE CHARACTERS
REPRESENTING – THE 7 DEADLY SINS –

エリック・ジョワゼル　Eric Joisel

アルレッキーノ1とコロンビーナ1 ／ Harlequin 1 & Colombine 1

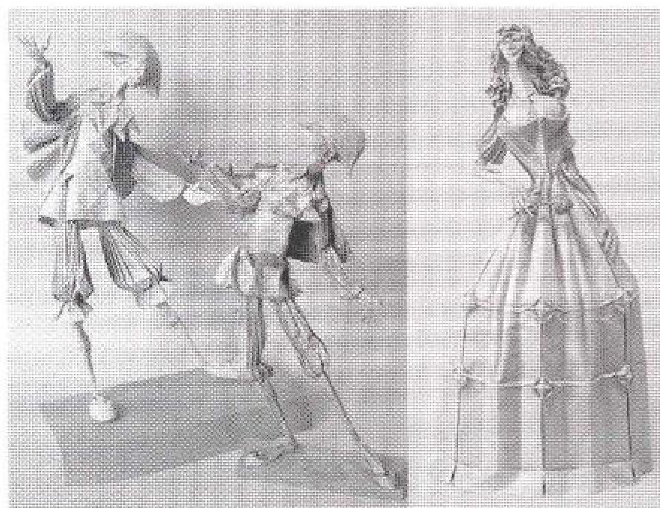
私にとってコメディア・デッラルテの登場人物はきわめて興味ぶかいものです。当時の衣装(特に16世紀から17世紀のものですね)はすばらしいものです。ことにあなたがそのテクスチャのきめの細かさに興味があるなら、なおさらです。私は、怪しいカップルをすでに創作しておりました。このアルレッキーノ(ハーレクイン)(図1)と、このコロンビーナ(コロンバイン)(図2)です。どちらも現在(2010年)東京のおりがみはうすに展示されています。

図3はグーグルで見つけたもので、19世紀のコメディア・デッラルテの専門家により描かれたものです。私の狂わしいまでに壮大な計画はこの中の7つの代表的人物で7つの大罪を描くことです。これを何年も夢見ておりました……。

The characters from Commedia dell'Arte are extremely attractive in my mind. The costumes from that period (let me say XVIe-XVIIe) are magnificent, most when you are interested in textures, like me. I already perform a mythic couple : Harlequin (Fig. 1) and Colombine (Fig. 2). Both are now in the Origami House, Tokyo.

Found on Google are these drawings, produced by a XIXe specialist of Commedia dell'Arte (Fig. 3).

My crazy and enormous project is to illustrate the 7 deadly sins (I hope it's the good translation in English) by 7 typical characters. I dream of that for years....



1. アルレッキーノ1 ／ Harlequin, 2006.　2. コロンビーナ1 ／ Colombine, 2006.



画：モーリス・サンド／
By Maurice Sand.

3. 代表的な12人の登場人物／ 12 Examples.

イル・カピタン／ Il Capitan

まずは、虚栄心のシンボル、イル・カピタン(あるいはイル・マタモーレ)を考えてみます。じつはこれはスペインの兵士を描いたものなのです(おそらくイタリアがその頃スペインに支配されていたのでしょう)。もちろん最も興味ぶかいのは襟、衣装の紋様および長刀です。

Today, the target is "IL CAPITAN" (or eventually "IL MATAMORE"), who represents of course the VANITY. It represents in fact a Spanish soldier (probably Italy was occupied by Spain at that time). The most interesting are of course its typical collar, costume details and long sword.

2つの部分的試行

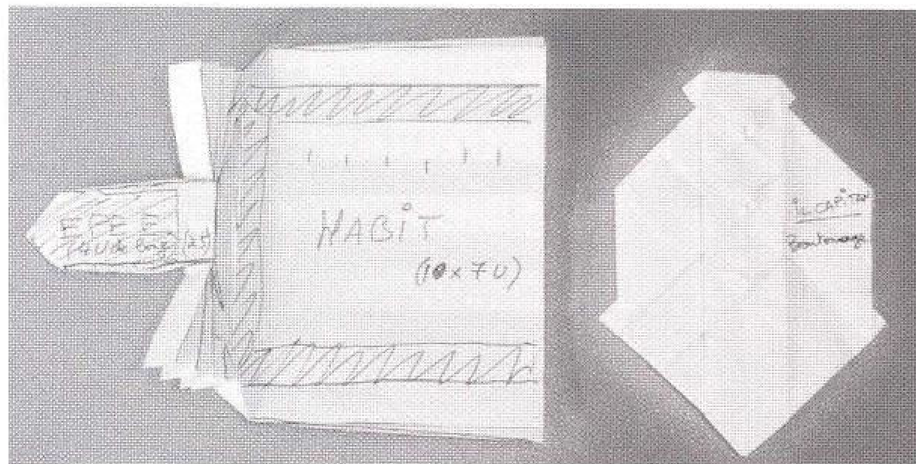
とりあえず直接テスト無しで折り始めることにしました。140cmの正方形のメチルセルロース加工をした紙をウェッ

2 Partial Tries

I decide I will directly fold my paper, 140 cm square

トフォールディングしました。ただし、ここに示した2つの部分以外だけです。これらは、剣の接合部と衣装の中央部です。剣は、バルログに似たような感じで2つのパーツに分け、展開図を完全に対称的なものにしました。ウェットフォールディングと言っても、実際には乾いた状態で1日2日程度かけて折りたたみ、重要な部分に水を使いドライヤーで乾かしたのです。

MC+WF, without any first try, except these 2 partial focus on the sword connection and costume center. The sword will be in 2 parts (similar to the Balrog), with a perfectly symmetrical CP. When I say MC+WF, in fact I always fold DRY (the simple collapse could be one or 2 whole days). That's for final shaping that I use water and a hair-dryer).



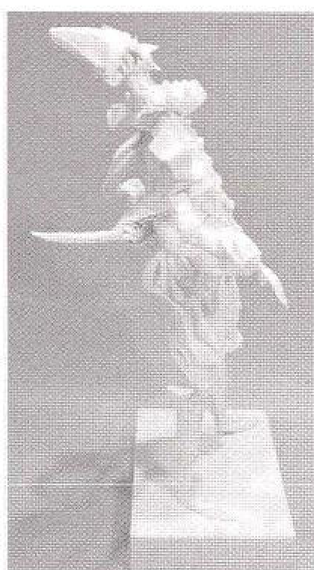
4. 2つの部分的試行／ 2 Partial Tries.



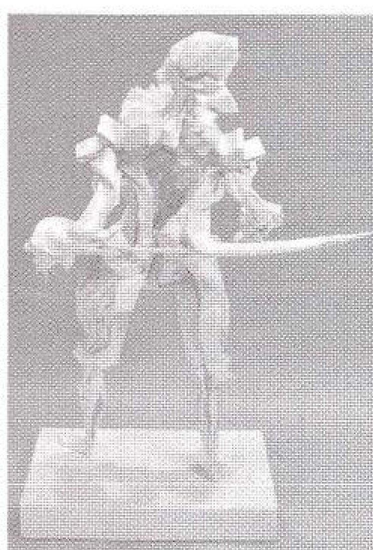
5. イル・カピタン イラスト／ Il Capitan.



6. 最終的には高さ50cmになります／ The final model will be 50 cm high....



7. 完成形側面／ Completed, Profile, 2009.



8. 完成形背面。内部構造が見えます／ Back View, with the inside Structures.

コロンビーナ／ Colombina

次は、コロンビーナです。彼女はウェイトレスで、コメディア・デッラルテの道化役です。尻軽女として考えられていますので、肉欲のシンボルとすることにしました。イル・カピタンではいきなり折り始めましたので、私にとっても完全な即興作品でした。コメディア・デッラルテでも即興性というのは重要な要素ですね。

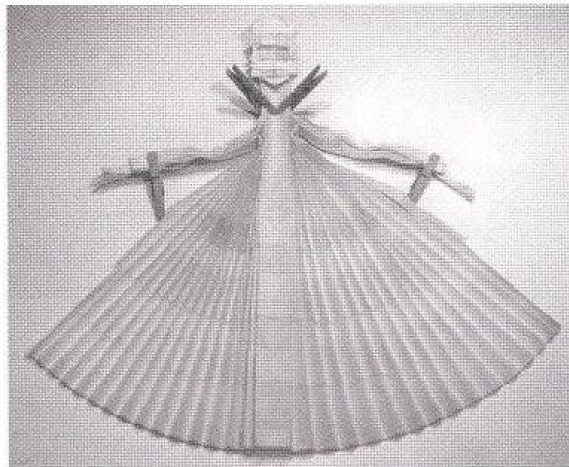
初期の折りたたみが終わったところです（図10）。始めのうちは長い試行錯誤を繰り返しました。コロンビーナはイル・カピタンと同じ大きさでなければいけません。紙の大きさ、蛇腹の幅、それによるドレスの細部の細工等いろいろ検討事項がありました。ですので、イル・カピタンと違って私は適切なサイズを見つけるのに何度も折ってはやめを繰り返し

New target for today: "COLOMBINA." She is a waitress, a "zanni" in Commedia dell'Arte. She is supposed to "be easy".... So, I choose her to represent the LUST. As for "IL CAPITAN," I will not perform any first try, so this is a full improvisation with the paper. Improvisation is also typical of the Commedia dell'Arte itself.

In COLOMBINA, first collapse, the beginning of the work was long and full of reflection: Colombina needs to have relatively the same size as Il Capitan. That'll make difficult the size of paper, of the box-pleating grids, and so the details of the dress. I changed them several times to obtain the good size, compared to Il Capitan.



9. コロンビーナ イラスト／ Colombina.



10. 初期の折りたたみ／ First Collapse.



11. 完成形顔／ Completed, Face.

ました。

私はこの衣装に割と満足しています。また、エプロンのヒラヒラ感なども気に入っています。

当然本物のコメディア・デッラルテにはこのようなバストが露わになった姿は出てきません。肉欲のシンボルだからこうしたのです。部分的にはオーストリアのザルツブルクで行われた「マスターズ・オブ・オリガミ」という展示会で見ることのできた妙艶な折り紙作品の数々からヒントを得ています。

イル・カピタンとコロンビーナ、つまり虚栄心と肉欲のカップルです（図 13）。50cm の正方形から折っています。イル・カピタンには、肩に最初の作品より工夫が凝らされています。

I am relatively satisfied with the costume, and the different textures, including perforations into the apron.

The breast nude would certainly never happen in "real" Commedia dell'Arte. This is of course to suggest Lust, and it's reminiscent of different grotesque sculptures I could see in Salzburg, Austria, during the "Masters of Origami" exhibition (2005).

The actual couple, "IL CAPITAN" and "COLOMBINA," or VANITY and LUST, 50 x 50 cm (Fig. 13). Some details arranged in IL CAPITAN, as the lace effect into the shoulders.



12. 完成形／ Completed, 2009.



13. イル・カピタンとコロンビーナ／ Il Capitan and Colombina.

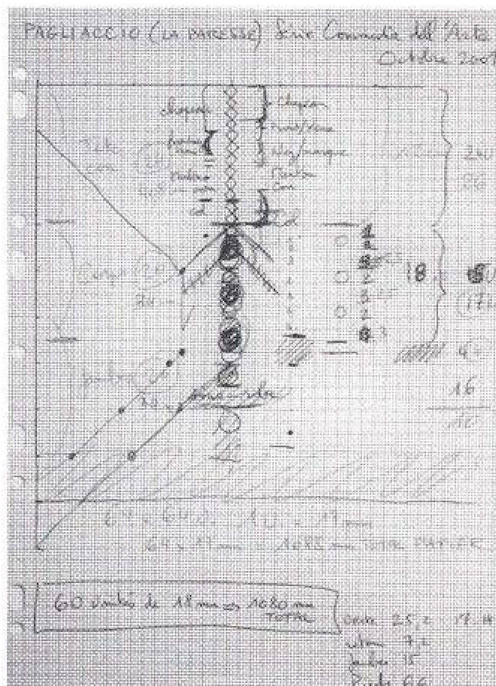
パリャッキオ／ Pagliaccio

3つめのキャラクター、そして3つめの大罪は、パリャッキオ、怠惰のシンボルです。衣装は比較的簡単に作ることができます。前の2つが複雑でしたからね。でも「怠惰」という性格を表現するのは大変難しいです。床に寝転がるキャラクターでも描けば簡単ですが、私はもっと普通に表現したかったのです。つまり、7つのキャラクターとも土台の上に立っているものにしたかったのです。すべての罪が、あからさまに表現されるのでなく、滲み出るようにしたかったのです。コロンビーナと同様、パ

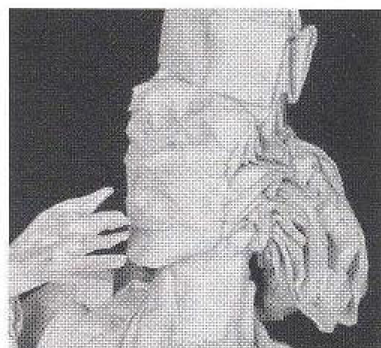
The 3rd character, and 3rd Deadly sin: "PAGLIACCIO," representing LAZINESS. Here the costume is relatively simple to realize, compared to 2 others, but the personality (Laziness) is really difficult. The best would probably be a character sleeping on the floor. But I want a more temperate result, the 7 characters always standing up on their base. I like the idea that every sin will be more suggested than evident. As Colombina, Pagliaccio

リャッキオは道化（召使い）です。実際には大変に重要なキャラクターであり、モリエール（最も有名なフランスの劇作家）の劇では最も重要な役割を果たしています。ポイントは、仮面、3つのボタン、衣装の表現です。

is a "zanni" (a servant), an important role in fact, and the most important in Molière theater (the most famous French theater author). Targets: the mask, the 3 buttons, and the cloth effect.



14. これがまあ、展開図と呼んでいいようなものです。3つのポイントがあります。蛇腹の格子の数と幅、全体の長さ、これらのポイントが紙の正確な構造を決定します／What I could call a CP... 3 targets: find the number and the size of the box-pleating grids, the length of ONE unit, these give the exact dimensions of the sheet.



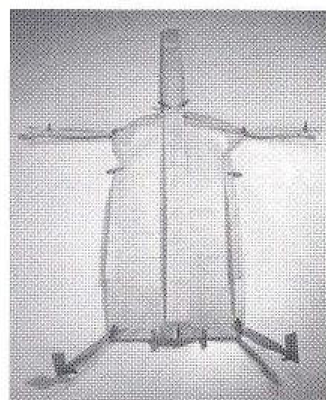
17. 顔も完成しました。彼があくびをしている（ことになっている）せいかもしれませんが。この顔と反対側の手が袖の中に隠れていることが、怠惰を表現します／Completed face. Don't know if it's an evident that he is yawning... (or he is supposed to...). That, with the fact the other hand is hidden in the sleeve, is supposed to suggest LAZINESS.



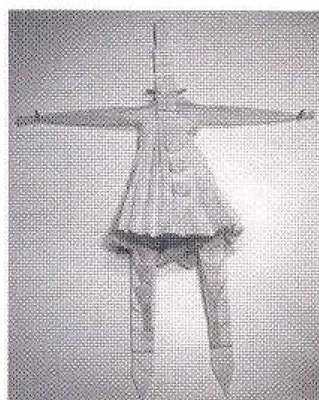
18. 完成形／ Completed, 2009.



19. パリャッキオ イラスト／Pagliaccio.



15. 紙は108cm。18mmの60×60の蛇腹の格子。これはまだ折り途中の段階です／Box-pleating grid: 60 x 60 units of 18 mm, so paper = 108 cm. Collapse in progress.



16. さらに進んだところ。最も難しいのは、3つのキャラクターを同じ大きさに仕上げることです／In progress. again, the biggest problem is to realize the 3 characters with the same proportions.



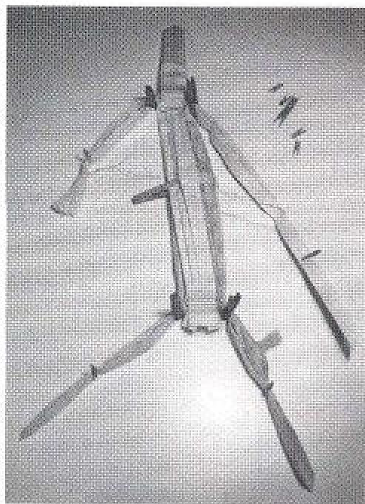
20. 3体並びました。虚栄心、肉欲、怠惰です。高さは土台を含めて50cmをやや超えるくらい。幅は75cmです／The actual trio, VANITY, LUST & LAZINESS (in French : VANITÉ, LUXURE & PARESSE). Height: a bit more than 50 cm (base included). Total width: 75 cm (3 x 25).

アルレッキーノ／ Harlequin

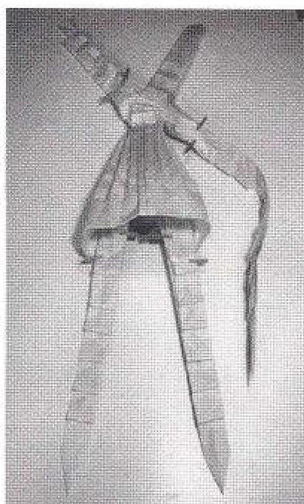
4つめのキャラクターはハーレクイン（アルレッキーノ）です。奇妙な仮面と杖から彼は怒りのシンボルとされます。彼も非常に怠惰な召使いですが、重要な役割です。この作品でも、私はいきなり試行錯誤なしに折り始めました。かなり大雑把な展開図を、紙のサイズと蛇腹の格子の概算のために作っただけです。

顔が完成しました（写真24）。衣装の色の変化を表すための

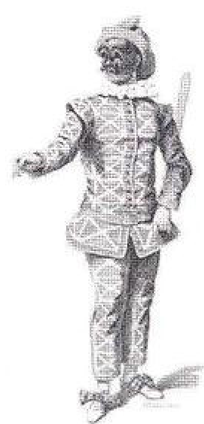
The 4th character in the series: HARLEQUIN. With his strange mask and his stick, he is supposed to represent the ANGER (ARLEQUIN et la COLÈRE in French). He also is lazy (servant), with an important role in fact. Again, I don't fold any first try, but directly fold the "real" paper. I only have made a relative CP, just to evaluate the box-pleating grids and the exact size of the sheet.



21. 折りたたみが完了した状態。おそらくはこれが私の生涯初めての非対称的な展開図作品でしょう。紙の無駄は残念なことに増えるのですが／First collapse. Maybe it's the first time in my life I try an asymmetrical CP. That produces much "lost paper" alas!



22. 多少生命が吹き込まれてきましたね ／ Starting forming something alive.



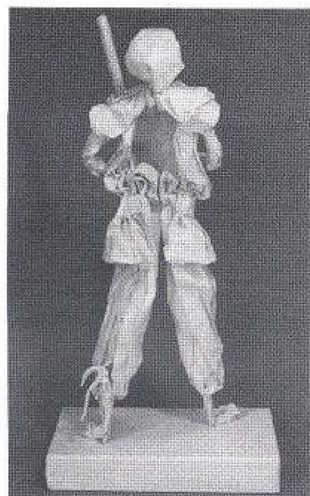
23. アルレッキーノ イラスト／Harlequin.



24. 顔の詳細／Face Detail.



25. 完成形前面／Completed Front, 2009.

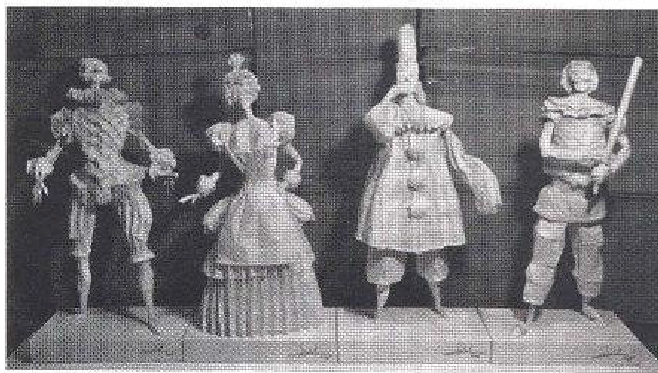


26. 完成形背面／Completed Back.

折り込みはあんまり良い出来ではないですね、実際。最終的な高さは47cm、幅は25cmです。私が最初に折ったハーレクインはフランス帽をかぶっておりました（18－19世紀のテイストです）。おそらくは、すべての国はイタリア生まれのこれらの人物たちを自分たちのテイストに合わせて変化させているはずです。このシリーズでは、できるかぎりオリジナルの絵に近いかたちを創作しようとしました。そうすることでもともとのこの劇の感じを表現したかったのです。

4体が勢揃いです（図27）。イル・カピタン、コロンビーナ、パリャッキオ、アルレッキーノ（虚栄心、肉欲、怠惰、怒り）です。この4人の「俳優」たちは「箱でできた壁」に立っています。何年も折り続けていると私の作品はどんどん大きく、繊細なものになっていきます。吉澤先生と同じように、私もそれらをしまうための特別な箱を作る必要が出てきたのです。幅は全部で1m、高さは50cm強です。

後3体は、コメディア・デッラルテで重要な役割を果たす、イル・ドットーレとパンタローネが必ず必要で、あと1人は若い女性です。2人の女性と5人の男性というのは、現実の劇と比べても良い割合かと思います。男優はじつは女優より圧倒的に多いのです。初期には男優しかいなかったので、女優が必要なときは女装した男優が演じていたりもしたのですよ。



27. 4 体並びました／The Actual Group of 4.

HARLEQUIN, completed face(Fig. 24). The perforations to suggest the 2 colors in the costume are not very good, in fact. Final height: 47 cm, width 25 cm. The 1st HARLEQUIN I folded had a French hat, of XVIII-XIXe. Probably, every country had modified more or less the initial Italian characters. In this series, I did my best to produce characters very close to the old engraving I have; I expect them to be close to the initial ones.

The actual group of 4 (Fig. 27). IL CAPITAN, COLOMBINA, PAGLIACCIO, and HARLEQUIN, alias VANITY, LUST, LAZYNESS, and ANGER (VANITÉ, LUXURE, PARESSE et COLÈRE in French). The 4 “actors” are in front of a “wall of boxes.” Year after year, my models became bigger, and more fragile. So, respectfully imitating THE Sensei, I need to create a lot of big boxes specially made. Actual width of the 4: 1 meter, H: more than 50 cm.

The 3 other characters NEED to be IL DOTTORE and PANTALONE, also important roles in Commedia dell’Arte, and normally a young woman. Only 2 women and 5 men in the group, this is quite a good proportion compared to the reality: male actors were much more popular than female, and earlier, they were only men (eventualy dressed like women).

伝統的な布折り技法と折り紙
Plissé Artisans' Skills and Origami

エリック・ジョワゼル Eric Joisel

ヨーロッパでは、布を折る長い伝統が存在します。衣装のさまざまなパーツがヨーロッパの長い歴史の中で折られてきており、それが外観を美しく彩ってきました。残念ながら、私はそんな大層なものを持ち合わせてはいませんが、たまたま、パリで「プリスュール」と呼ばれる方たちとお会いする機会を持てました。この人たちは、アトリエで何世紀もの間布のプリーツ折りに専念してきた職人さんです。驚くべきことに、この人たちは20世紀初頭から折り紙の技法を用いていたのです！

ある日、タツノオトシゴのコレクターの方が私に連絡をしてきました。当然私のタツノオトシゴを買うためなのですが、そのおかげで、私は彼のアトリエを訪ね、すばらしい経験をしました。彼は普段有名ファッションデザイナーやパリのオペラ座と取引をしている人だったのです。6人ほどの年老いた熟練の女性の職人さんがデザインをします。P.14写真1の後ろ側に見えるたくさんの紙が「デザイン」です。これらのデザインは1対の同じ折りを施された紙からなっています。1つめの紙を完全に開き、テーブルに固定します。その上に注文された布を置き、さらにその上にもう1枚の紙を開いて同じ折りになるように重ねます。そうして、3層の紙と布を、もともとある折り線どおりに正確に折るのです。こんなことをするのは相当の訓練が無いとできません。折りたたまれた紙はプレスされ、糸で縛られ、一晩スチームに晒されます。こうすることで布の繊維に折りのパターンが刻み込まれるのです。この種のアトリエはもうパリには1つしかないそうです。ポール・ジャクソンによると、ロンドンにも1つしかこの種のアトリエは残っていないそうです（数年前の話です）。20世紀の間に、残念なことに消えていってしまったのですね。

ジェラール・ロニョンのアトリエには4000種類もの異なったデザインが用意されていました。折り紙者にとっては、宝物ですよね。信じられないほどの数の蛇腹折り、テッセレーション、テクスチャが見られるわけです。「藤本先生の前に藤本技法を使っていた」わけですね。写真には、私のセンザンコウとまったく同じ形が写っていますね。このデザインはジャン＝クロード・コレイアが彼のすばらしい折り紙作品に使っていたものとも同じです。たぶん彼はこのアトリエを知らなかったでしょう。このアトリエにある4000種類の型紙は間違いなく芸術品です。これほど美しく、何年も実用に堪えた折り紙作品は他に無いからです。この仕事はハードで若い人はしたがりませんから、このアトリエもあと数年で閉じてしまうことでしょう……。

ここにも西洋と東洋は布、紙、折りの伝統において、同時にお互いを知らぬまま独自に文化を発展させてきたことが見てとれますよね。

In Europe, a long tradition of folding clothes exists. In the European history, many parts of costumes were also folded, to produce beautiful surfaces. Alas, I have no representation of them! But incidentally, I have a contact in Paris with workers named "PLISSEURS" in French, that fold clothes for centuries into their atelier. The most extraordinary is that they used ORIGAMI technology in their work from the beginning of XX°!!!

This man contacted me because he is a Seahorse collector. So he bought a model from me, and I have the fantastic opportunity to visit his atelier. His clients are generally "Grands Couturiers," "Opera de Paris," etc.... Then some of the 6 workers relatively old and very skilled (only women) take a "design." Each of the numerous rolls of paper you can see in the background of the picture 1 (see P.14) is a "design." Each design consists of 2 origami mostly similar. The workers completely unfold the first one, and lock it strongly on a table. Then they put the flat piece of cloth of the client, then as 3rd layer, the second origami completely unfolded too. It's now time to re-fold together the 3 layers (paper/cloth/paper) in their old pleats, without a mistake, of course. A very difficult task which is only possible after a long practice. The result obtained is pressed again, locked with a string, and put in a steamer during the night, to record exactly the same design into the cloth fibers. This atelier is the only one remaining in Paris today. Paul Jackson told me some years ago there was also only one in London, after many having disappeared during the last century.

There are about 4,000 different designs in the atelier of Gerard Lognon. For an enthusiastic folder, it's a treasure: you can see there an incredible collection of box-pleating, tessellations and textures, "Fujimoto BEFORE Fujimoto," and many others. On the picture, it's funny to compare exactly the same shapes from the atelier and the Pangolin. It's also the same design used for a long time by Jean-Claude Correia in his fantastic creations, but he probably was ignorant of the existence of this atelier. I consider each of the 4,000 rolls pure pieces of art, as the papers are beautiful, and fixed and spread by the numerous practices during years they have done. This work is very hard, no one young worker wants to follow, so it will probably close in several years....

This is also another opportunity to see that the Occidental and Asiatic culture has developed in parallel, namely in the CLOTH, PAPER and FOLDING traditions.

私の最初の「ココット」
My First "Cocottes"

※ココット（小鳥：フランスで一番ポピュラーな折り紙）

エリック・ジョワゼル　Eric Joisel

若い頃は、絵を描いたり、彫刻をしたり、粘土を使った彫塑をしていました。1991年まで広告会社と印刷会社（どちらも紙関係）に勤めた後「プロのココット専門家」になりましたが、自分で進んで選んだわけではありません。何年も経済的に苦しい時を経験しましたが、折り紙にかける情熱は今でも変わりません。折り紙を生業にするということは非常に大変なことで誰にもお勧めできません。一般大衆（特にフランス）の折り紙への偏見を見れば一目瞭然です。例えば「このセンザンコウは隣の学校の生徒が作ったんでしょ?」とか「あなたの作品は、ほとんど芸術の域に達している」とか「子供だましの紙お遊びの他に、ちゃんとした職業をもっているんですか」とか何度聞かされたことか知れません。折り紙で食べていくには鉄の決心と粘り強さが必要です。折り紙関連の仕事は、一般大衆向けの講習会、折り紙を自分の活動の1つとして使いたい人の研修やデザイナーの養成、イベント、巡回折り紙展、広告会社や一般会社からの依頼での折り紙制作、折り紙作品の販売等と多岐にわたります。20年間で少なくとも50万人（本当です）の人に約2万時間をかけて折り紙の手ほどきをしました。これで大金持ちになったわけではありませんが、私の国で折り紙を知らしめるのに貢献できたという自負はあります。私がこの一風変わった人生を歩むようになったのは2つの出会いがきっかけです。最初の出会いは吉澤章先生のすばらしい折り紙の自画像の写真で、情感にあふれたその顔は私の記憶に深く刻み込まれました。この日本人の匠は子供の遊びしかなかった折り紙（フランスでの「ココット」のように）を、芸術の域にまで高めた人です。何千もの作品を創作し、彼の考案した折り図の国際記号は今でもすべての折り紙の本に使われていますし、世界中で折り紙展を開催し、欧米でも大人も含め折り紙に対する関心を高めました。それからずっと後になってからですが1983年と1984年にフランスで折り紙を仕事にしていた木村宇佐太郎氏と出会いました。彼に初めて折り紙を教えてもらい、彼に教えてもらったパリの日本書店「東京堂」に通い、多くの本を買い込み散財する羽目になりました。

■ 最初の創作

自分で創作できると思えるまでには4、5年かかりました。ほとんどの折り紙好きが創作に手を出さないのは自信がないからだと思います。まあ、ただ面倒くさいからかもしれませんが。私の初めての創作「ココット」は、すでに他の人によって考案された作品のアレンジでした。1988年に動物のシリーズを始

When I was young, I was doing painting, sculpture and molding clay. After working for an ad company and as a printer (incidentally, both are related to paper!), I became a professional "cocotte" folder, but I did not choose it voluntarily. I went through hard times economically for many years, but I still have my passion onto origami. Living on origami is so hard that I cannot recommend doing it to anybody. This is obvious if you see prejudice against origami, especially in France. For example, I cannot count how many times I hear questions and comments like, "This pangolin is made by a *student* just over there, not you, isn't it?" "Oh, your work is so artistic!" and, "What do you do for living other than this trifle?" To live on origami, you will need an iron will and patience. Working with origami involves so many things, origami classes for public, training designers and/or those who want to use origami as a professional activity, events like regional exhibitions, making models for advertisement or display in a company, selling origami models, and so on. I taught at least 500 thousand people (yes, it's true!) taking about 20 thousand hours in 20 years. I did not become rich by this, but I can confidently say that I contributed to publicizing origami in France. There are two significant encounters that had determined this bizarre way of life of mine. The first one is an encounter with a picture of the marvelous origami self-portrait by Master Akira Yoshizawa, which tells his sentiments and feelings too well to put an unforgettable impression on me. The Master is the person who sublimated a "trifle" like "cocottes" in France into real art. He created thousands of models, and origami symbols in diagrams that he invented still are used in most origami books in the world. The Master exhibited origami models all over the world, and raised interests into origami in the western world, including adults. The second encounter for me was with Mr. Usataro Kimura. I met him in 1983 and 1984 and he was living on origami in France. He was the first person who taught me origami, and I so often attended the Japanese bookshop Tokyodo in Paris, and threw money away for so many books.

■ My First "Cocotte"

It took 4 or 5 years before I could imagine myself creating my own model. One often does not create his/

めました。この中には蛇腹折りを使って作るうろこを持った、ハリネズミ、カタツムリ、亀、タツノオトシゴ、センザンコウなどがあります。この動物たちは「真の3D作品」で、折り始めからすでに立体的なもので、ほとんどの作品が平面的に考案されて最後の工程で「見せかけだけの」ボリュームを与えるのとは対照的です。この「真の3D作品」の中では、タツノオトシゴと巻貝が一番よい例です。すべて中に巻き込むように折られており、完成した作品はどこの角度からも見ることができます。私は作品の完成した最終的な形だけをイメージしていたのですが、例えば巻貝（三角の紙使用）の折り工程は本物の巻貝と全く同じ工程、つまり軸を中心に上から下に螺旋を描いて成長していることに気づきました。この折り紙の巻貝をまっ二つに切ると中の構造が本物と全く同じであることが分かります。これらの作品は主に直線的な折りを使って作られています。これは折り紙作品としては当たり前のことなのですが、私はどうもしっくりいきませんでした。それから何年か、曲線的で立体的な折りを求めて顔の造形に打ち込みました。顔の造形ではインプロ（即興）折りや紙に生命を吹き込むことが不可欠です。この「顔の時代」の間に多くの技術を学び、紙の扱いにも慣れてきました。そしてようやく人間の全身像の表現に取り組める自信がつきました。今までさまざまなアート技法（ほとんどの折り紙作家たちが興味を示さない分野ですが）を自分で試してきましたが人間の全身像の表現はいつも私を魅了するテーマでした。人間を表現するようになると私の創作に徐々に矛盾が生じるようになってきました。私の作品の50％は、プロセス折りを使って全体の形を構成することに費やされます。この時点までは全く幾何学的でおそろしく醜い造形です。残りの50％は、これを変形させ、ときにはわざわざ作った造形を破壊することになります。こうやって作品に、ボリュームや曲線、そして何より生命を与えるのです。最初の半分の工程で熟考し何度も失敗を重ねて生まれた形が、何年もかけて、全くの即興折りによって生まれ変わるのです。

▩ 紙、このなんと平凡なもの

折り紙を知らない人は、紙という素材をありふれて役に立たないものと考えています。そういう人にとっては、折り紙はどこにでも転がっているものを使って魔法でもかけたように芸術作品を作り上げるということになります。でもこの見方は間違ってます。紙は歴史上非常に古くから存在し（中国で西暦の初期）、特に手漉きのものとなると非常に高級な素材です。さ

her own models either because he/she does not have confidence, or just does not care for it. My first creations, "cocottes," were all variants of someone else's models. I started creating a series of animals in 1988, including those with scales folded using box-pleating, such as Hedgehog, Snail, Turtle, Seahorse, and Pangolin. These models are "true 3-D," in that the models never lie flat even at the beginning of folding processes, unlike those "apparently 3-D" models in which most folding processes are done by folding flat and the final shaping up makes a 3-D shape. Take for example my Seahorse and Shell. They are structured so that you need to keep folding toward the center of the shape, and you can appreciate the models from all perspectives and angles. I had only a completed image of the model when creating them, but, for example, the Shell (folded from a triangle) has processes of folding in the same way as the real shell, that is, the spiral develops from the center and goes down as it extends, I found. If you cut this Shell into two fragments, you can see exactly the same structure as the real shell. The models in this period is mainly made with straight crease lines. This is just taken for granted as origami models, but I felt that something was wrong with it. This motivated my trials of creating 3-D models with curves, namely masks. To make masks improvisation and having the model breathe (i.e. putting "life" into it) are essential and critical. I learned so many techniques in this "mask period" and got used to handling of the paper. Then, I finally felt that I am confident enough to create the whole human body. With many artistic techniques tried (though many folders are not interested in them), human bodies are always a "goal" which attracted me so much. While creating human bodies, I felt some sort of contradiction in my ways of creation of models. A half of my creative processes are taken into creating the base using box-pleats, by which the models is extremely geometrical and ugly. In the last half, I modify and sometimes destroy the structure, to give the necessary volumes, curves and life. The "failures" and dilemma in the first half of the whole process, after many years of trials and errors, had me directed towards total improvisation.

▩ Paper: How Indifferent We Are To It

Those who do not know origami think paper is so

まざまな文明が自分たちの必要に合わせて特徴のある紙を発明しました。紙の種類は無限にあります。折り紙の技術自体は何年かかければ習得できるものですが、質の高い作品を作るために、作品に合った紙の質、大きさ、重さ等を考慮して紙を選択できるようになるには一生かかります。「良い紙」というのは概して高価なものですし、経済的な窮地に陥る危険も忘れてはいけません。さらに、その紙に「特殊処理」を施すことがあります。ボリュームのある大きなコンプレックス作品では、地球の裏側まで運搬しても大丈夫なように、完成した段階で形をしっかり保っていることが重要です。これには、紙にアルミ紙を裏打ちする方法や、メチルセルロースの使用(紙に含まれる糊の量を増加させる)、または吉澤先生の考案した「ウェットフォールディング」があります。かるく湿らせた紙を使って折るこの技法を使うと、折っている最中にも少しずつ紙は乾いていき、完成した段階で、できあがった造形が紙の繊維とセルロースに記憶されます。折り紙の世界には「1枚の正方形でハサミも糊も使わずに作る」ことにこだわる「完璧主義者」がいますが、私はそんなことを気にしたことはなく、作品の中に金属の支えを入れることに抵抗はありません。私の場合、作品を会社や個人に販売していることもあり、何年もの展示に耐えるためにはこの方法は避けられません。

▩「センザンコウの絵を描いて」
(訳者注:『星の王子さま』の「羊の絵を描いて」に引っかけて)

「真の3D作品」、曲線的で立体的な折り、即興折りが私の作品の特徴であることに触れましたが、こんな作品の折り図が描けるのでしょうか。折り紙作家のほとんどは自分の作品を掲載した本を出版しています。「1枚の正方形でハサミも糊も使わずに作る」という基本に加えて「折り紙の作品」というものは「折り図(図または写真使用)」を使って全工程を「説明」できなければいけません。今では(初心者向けに)ビデオという方法もありますし(折り紙の「猛者」向けに)展開図という方法もありますが、私は全く別の道をとりました。「芸術家協会」には「彫刻家」として登録していることからも分かると思いますが、私の作品は一部または全くの即興から生まれたものであり、自分で書き留めたメモを使っても全く同じものを複製することは不可能です。これは私の作品のコンプレックス性があまりに高いためですが、作品を量産する気はさらさらありません。こうなると折り図を描く必要はなくなります。今までに描いた折り図はわずか5つか6つです。

commonplace and not very useful. For them, origami is a kind of magic which transforms something you can get anywhere into an artform, like alchemy. This way of looking at origami is wrong. Paper is historically very old (invented in China in a very early A.D. year), and handmade paper is very precious and expensive. Many cultures invented their special paper that suited their needs. There are mostly infinite kinds of papers in the world. Origami techniques themselves can be acquired if you take time, but it takes your life to be able to select suitable paper for the model considering the final quality, texture, size, and weight. Good paper is expensive in most cases, so you have to be warned that you may be in an economically difficult situation. We, moreover, may need to preprocess the paper. Especially with a voluminous complex models, it is important for the model to remember its shape perfectly when it is carried to the other side of the earth. You can either sandwich aluminum foil between sheets, coat the paper with methyl-cellulose to increase the amount of "starch" in it, or, as the Master Yoshizawa had done first, use the "wet-folding" technique. With this method in which you start with a sheet lightly moist, the paper will dry while you continue folding it, and, when the model is completed, the fiber and cellulose in paper will remember the folded shape. In the world of origami, there are "perfectionists" who insist on the "from a square sheet, no cut, no glue" method, which I do not care for. I will insert a metal support into the model if it is necessary, and this is inevitable because I sell my models to companies and individuals. The model must bear being exhibited for years.

▩ If It Pleases You, Do Draw Me a Pangolin

"True 3-D models," curved and three-dimensional folding, and improvisation, they are characteristics of my models. Do you think it is possible to draw diagrams for such models? Most folders publish books with their models' diagrams. In addition to "One Square, No Cut, No Glue," the "basic," it is necessary for "origami models" to be "explained" with "diagrams (drawings or photos)" of all folding processes. Today, we do have video for novices and crease patterns for experts, too, but I headed for a completely different direction. I am registered as a "Sculptor" in the Association of Artists, and this shows

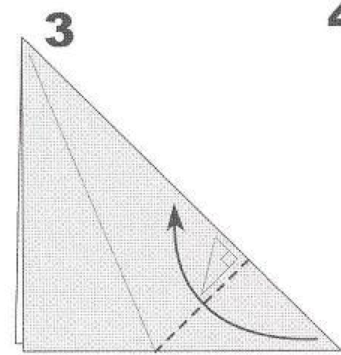
思いつくままに

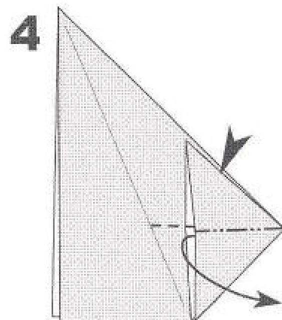
私の嫌いなものは「生命と寛大さを感じさせない作品」や、完成するのに「2753工程」を必要とするような「コンプレックスのためのコンプレックス作品」です。今の折り紙の世界でのコンプレックス作品の競い合いは当然の成り行きだと思いますが、テクニックはあくまでも「方法」であって「目的」ではないことを常に心に留めておく必要があります。ここ数十年での折り紙のテクニックの進歩は目を見張るものがありますが、もっと感性を重視してほしいと思います。十数年前は私も「コンプレックス作家」とか「モダンすぎる」というレッテルを貼られていましたし、こんなことを言うのは私が年を取った証拠かもしれません。52歳になりましたが、今は簡単すぎるとか時代遅れとか言われます。人生とはこういうものかもしれません。周りを見回すと、折り紙は一般大衆にどんどんと浸透してますし、そうでなくても折り紙に興味を持ってくれている人が増えています。最近、オーストリア、ザルツブルクで開催された「マスターズ・オブ・オリガミ」展のような大きなイベントを見ればそれは一目瞭然です。それ以前のイベントとしては、アメリカのシャーロットでの折り紙フェスティバル、1988年ルーブル美術館のカルーセル展示場でのパリ・オリガミ展、1999年東京で開催された吉澤章展、アメリカの民芸博物館での折り紙展が挙げられます。インターネット上に雨後のタケノコのように発生した何千もの折り紙関連サイトを見てもそれは分かります。今後もこういったイベントが定期的に開催されることを期待しています。フランスの現状はちょっと変わっています。フランスには「オリガミ・ワールド・ファミリー」の中でよく知られている作家が何人もいますが、フランス国内では全く知られていません。フランスでの折り紙の評価は「ココット程度のもの」や「子供だまし」から全然変わっていません。一般のフランス人は芸術的な可能性を見いだすことも、テクニックの大変さを認めることもありませんし、折り紙作品が何千ユーロで売れることもあるということも想像できません。最近放映された電話会社オランジュの「オリガミ・パック（訳者注：折り紙を折るように、自分で自由に契約内容を決められる）」のテレビCM（私も参加しました）が一般大衆の偏見を変えるのに少しは貢献したかもしれませんが、この国で折り紙が価値のあるものとして認められるのはまだまだ先のことのようです。

that my models are all products of improvisation, and it is impossible for me to copy my models even if I refer to memos that I wrote for the models. This is because of the high complexity of my models, but I have no intention to mass-produce the models anyway. So, it is not necessary for me to draw diagrams. I have only drawn diagrams of 5 or 6 models.

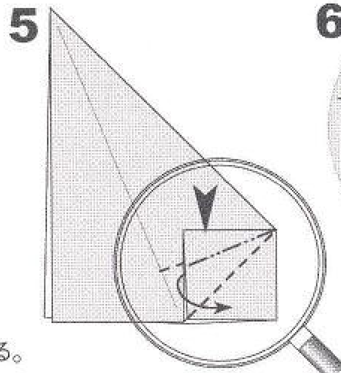
Something Else I Can Add, Well …

I hate models "without life and profundity" or "complex models with complexity as a goal" which requires "2,753 steps." The complexity race in today's origami world is only natural, I understand, but techniques are just "methods" but not "goals," we should all have in mind. We have seen significant progress in the folding techniques, but I want folders to put more focus on "senses." A decade or so ago, I myself was called a "complex model creator" or "too complex and progressive," so maybe I just grew older. I am 52 years old, and now I am called a folder with too simple models or off the road. Well, that may be life. Looking around, origami had become much more popular than before and many people are interested in origami, with folders increasing in number quickly. This is obvious if you have visited a big event like Masters of Origami held at Salzburg, Austria. Or, we can name Origami Festivals at Charlotte, USA, Paris Origami at Carrousel du Louvre in 1998, Akira Yoshizawa Exhibition held at Tokyo in 1999, and Origami Exhibition at the Mingei Museum, USA. There are so many origami-related websites recently like mushrooms. I of course expect such events being held often in the future. In France, though, the situation is a little different. We do have a few famous creators and folders in the "World Origami Family," but they are scarcely known in France. For French people, origami is still "cocottes" or "trifles." They do not recognize artistic possibilities of origami, nor do they know how skilled origami techniques are. They naturally never know that models can sell with thousands of Euros. The TV advertisement of a telephone company Orange I participated in, "Origami Package," recently broadcast may have changed people's prejudice against origami a little, but it still takes much time for origami to be recognized as something valuable in France.

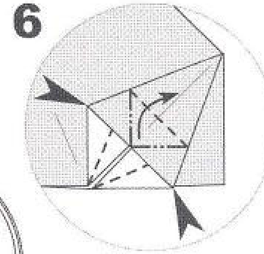




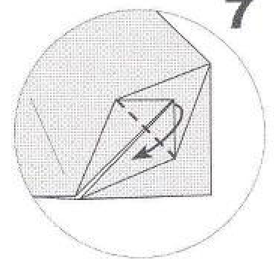
開いてつぶすように折る。
Squash fold.

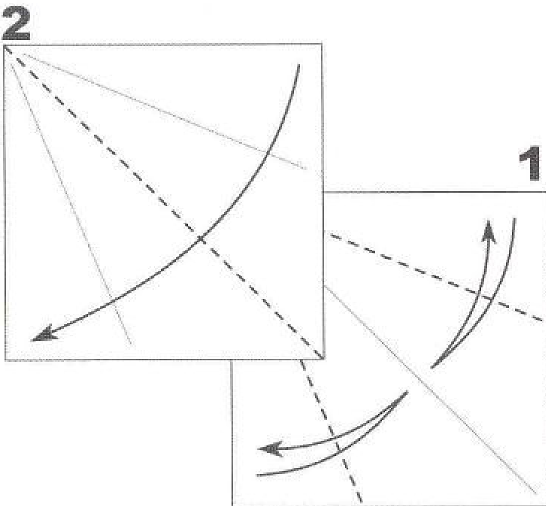


開いてつぶすように折る。
Squash fold.



花弁折り。
Petal fold.



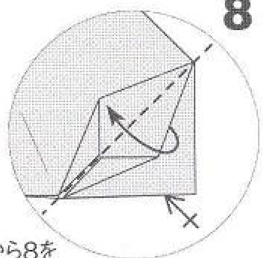


RAT

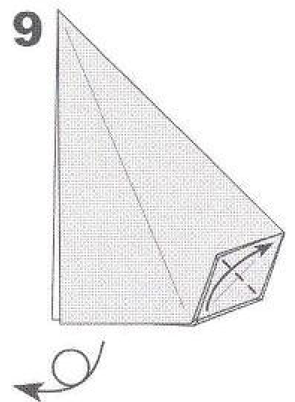
© Eric Joisel 1996.

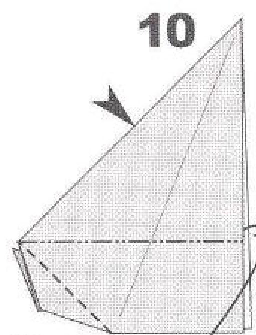
135グラムの象皮紙(ザンダースベラム)を普通は使用しています。サイズは30cmから50cmで、ウェットフォールディングをすることが多いです。紙の厚みのあるところをしっかり折るには相当なビタミン補給が必要ですよ。

As paper, I generally use "Elephant Hide" 135 g, 30 to 50 cm,finishing the work in wet folding. Takes a lot of vitamins to press the thick layers of the body.

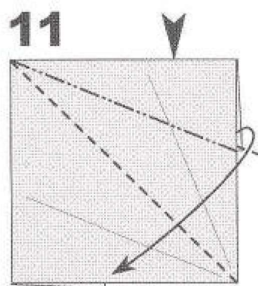


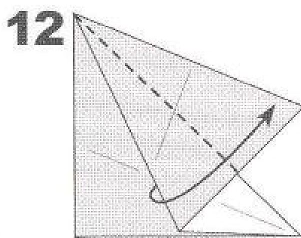
5から8を
右側でも繰り返す。
Repeat 5 to 8 on the right.

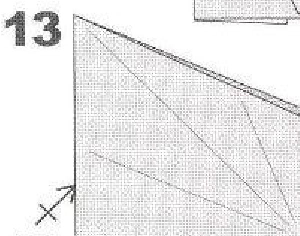




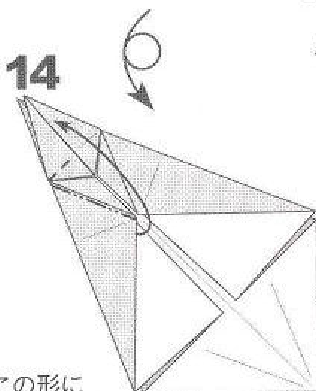
開いてつぶす。
Squash fold.



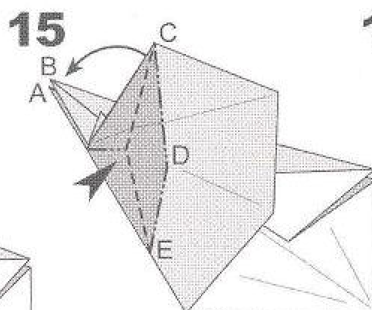




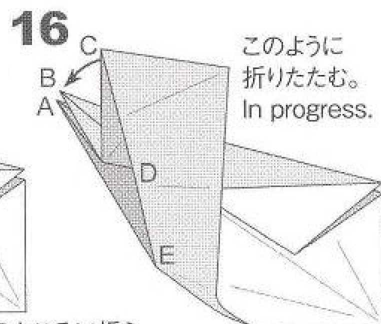
11、12を
こちら側でも繰り返す。
Repeat 11 & 12.



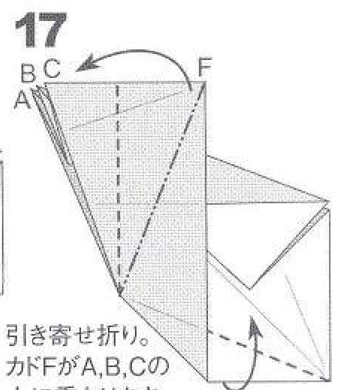
この形に
なっていますか?
Result.



14を図解。カドCはカドA,Bのところに折られ、暗い色の部分は沈め込まれます。折り線CDEはすでについています。
Perspective view : corner C joins A & B. The dark grey triangle is being sunken. Crease CDE already exists.

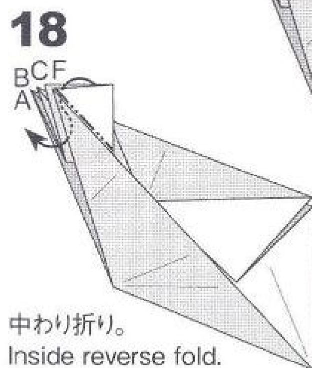


このように
折りたたむ。
In progress.



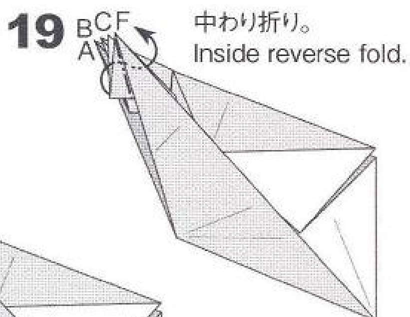
引き寄せ折り。
カドFがA,B,Cの
上に重なります。
Swivel-fold : corner F joins A, B & C.

18



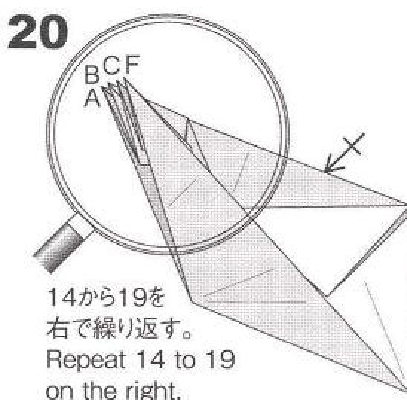
中わり折り。
Inside reverse fold.

19



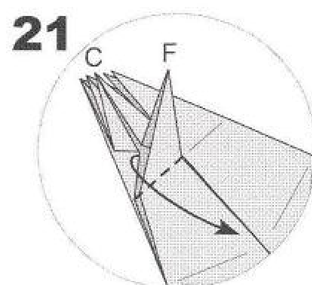
中わり折り。
Inside reverse fold.

20



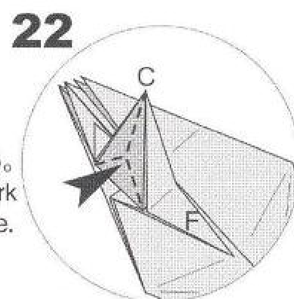
14から19を
右で繰り返す。
Repeat 14 to 19
on the right.

21



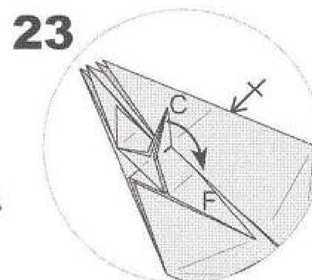
カドFを折りカドCを広げる。
Fold down flap F to
stretch the flap C.

22



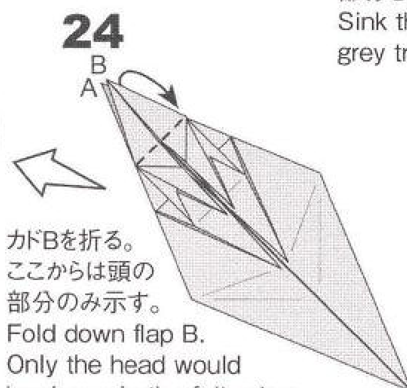
暗い色の
部分を沈める。
Sink the dark
grey triangle.

23



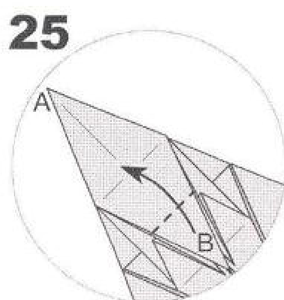
カドCを折り下げる。21から
23を右側でも繰り返す。
Fold down flap C. Repeat
21 to 23 on the right.

24

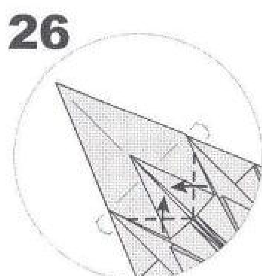


カドBを折る。
ここからは頭の
部分のみ示す。
Fold down flap B.
Only the head would
be drawn in the following
steps.

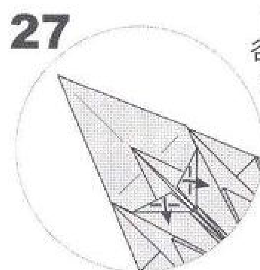
25



26

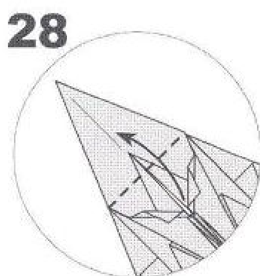


27



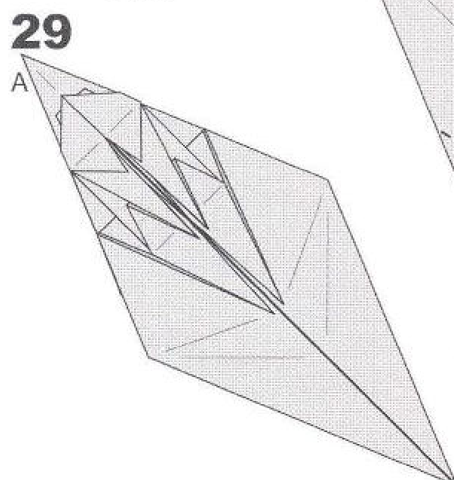
目を作るために
谷折りを2箇所。
2 valley-folds
to form eyes.

28

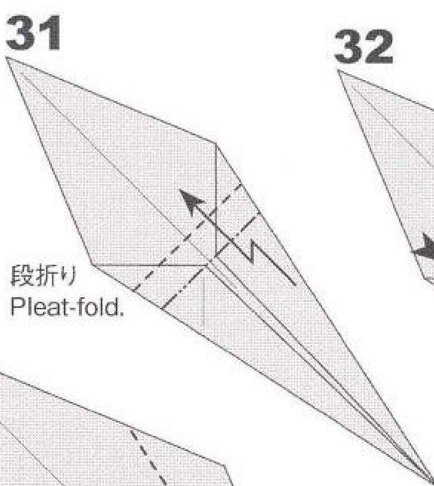


29

30

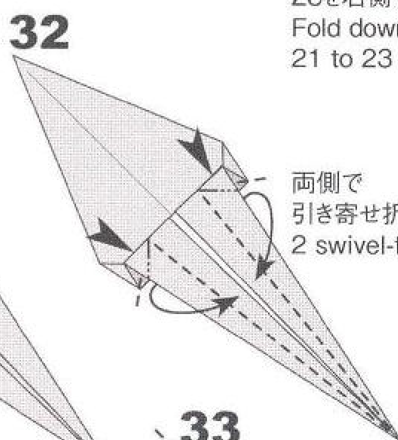


31



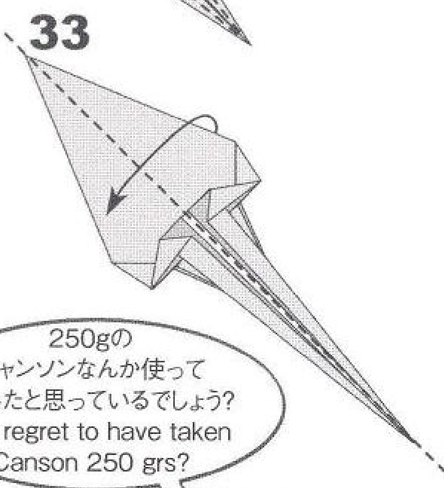
段折り
Pleat-fold.

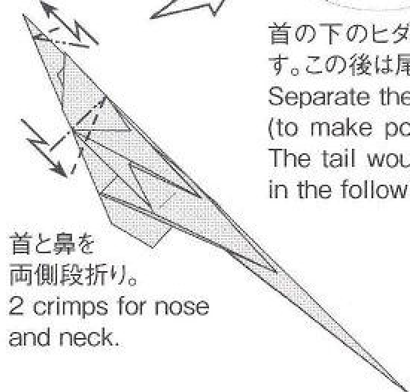
32



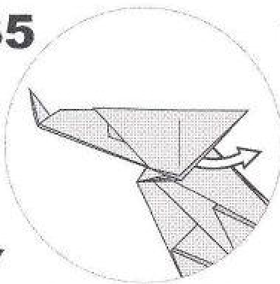
両側で
引き寄せ折り。
2 swivel-folds.

33

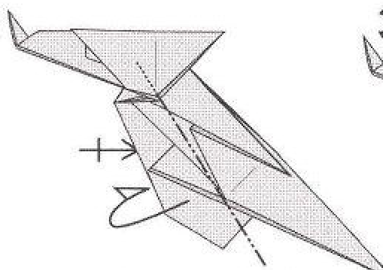




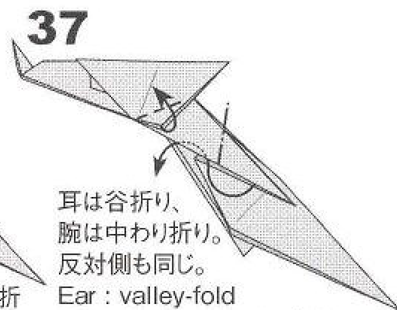
首と鼻を
両側段折り。
2 crimps for nose
and neck.



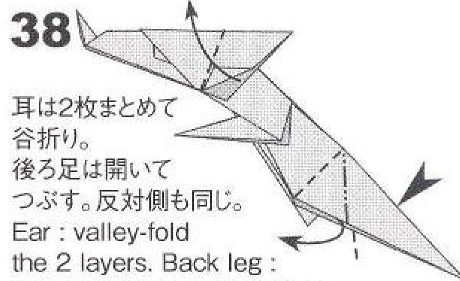
首の下のヒダを頭のヒダから外
す。この後は尾は示しません。
Separate the neck layers.
(to make possible step 37)
The tail would not be drawn
in the following steps.



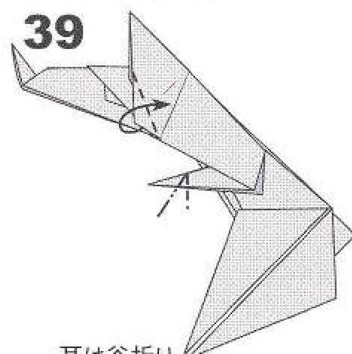
すべてのヒダをまとめて山折
りして体を細くする(えっ?)。
Mountain-folds with all
the layers to reduce the
body (alas !!!).



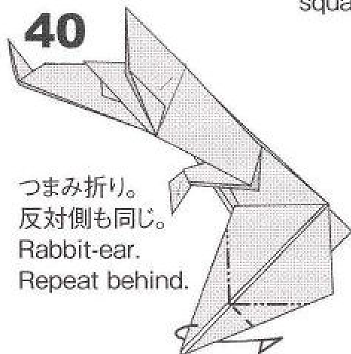
耳は谷折り、
腕は中わり折り。
反対側も同じ。
Ear : valley-fold
Arm : inside reverse fold.
Repeat behind.



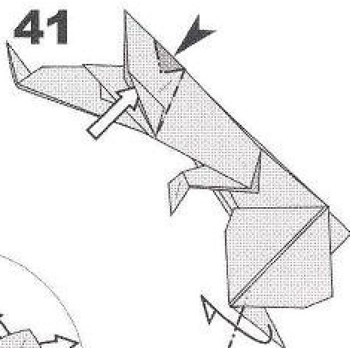
耳は2枚まとめて
谷折り。
後ろ足は開いて
つぶす。反対側も同じ。
Ear : valley-fold
the 2 layers. Back leg :
squash-fold. Repeat behind.



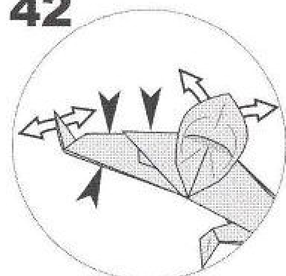
耳は谷折り、
手は開いてつぶす。
反対側も同じ。
Ear : valley-fold.
Hand : squash-fold.
Repeat behind.



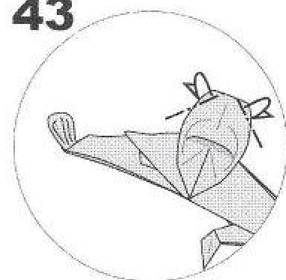
つまみ折り。
反対側も同じ。
Rabbit-ear.
Repeat behind.



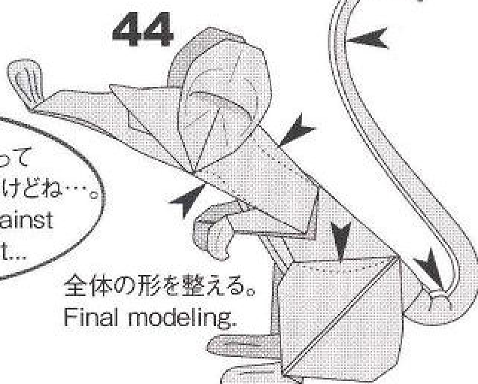
耳を立体化。足は山折り。反対側
も同じ。ここからは頭のみ示します。
Put ear in 3D.
Foot : mountain-fold.
Repeat behind.
Only the head will be drawn in
the following steps.



頭を形作る。
Modeling the head.

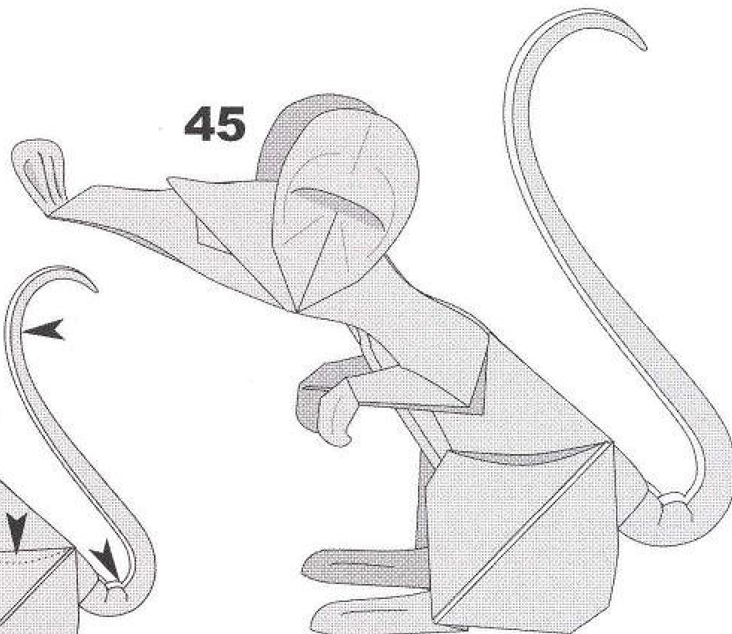


耳を形作る。
Modeling
the ears.

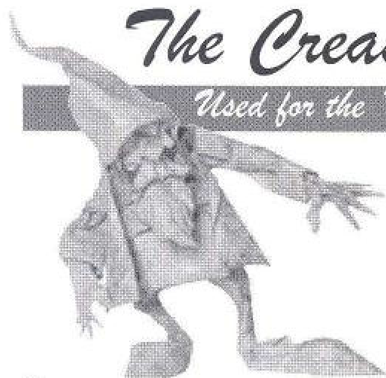


全体の形を整える。
Final modeling.

別にキャンソンが悪いって
言ってるわけじゃないんだけどね…。
NO, I have nothing against
Canson paper, but...

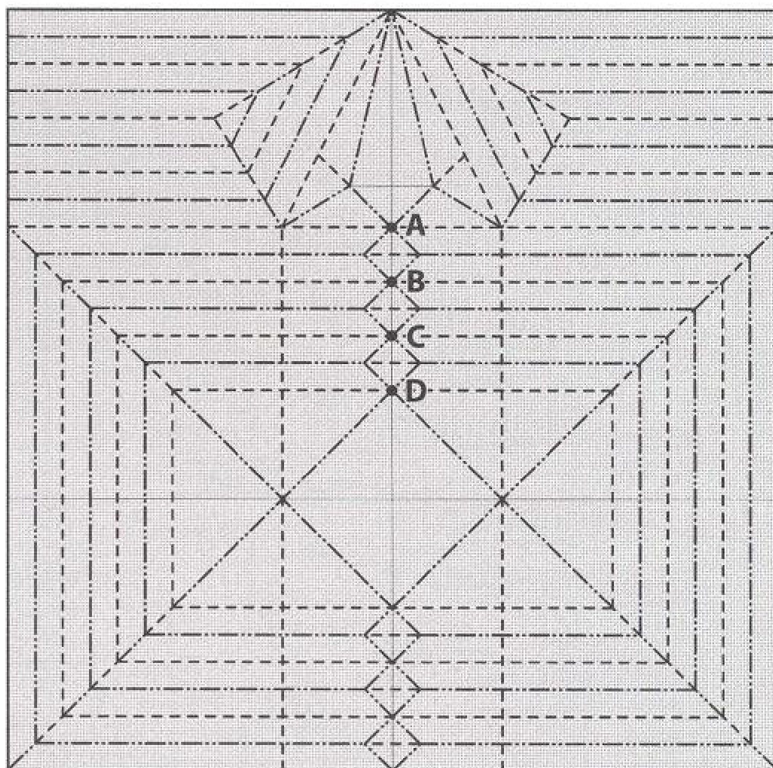


The Crease Pattern of the Dwarf 小人の展開図



Used for the "Big Origami Jazz Band" Orchestra and "There is no second time...."

オーケストラ「ビッグ·オリガミ·ジャズ·バンド」と「今回だけよ…」に使用 © Eric Joisel, 2004



1

© Eric Joisel, 2004

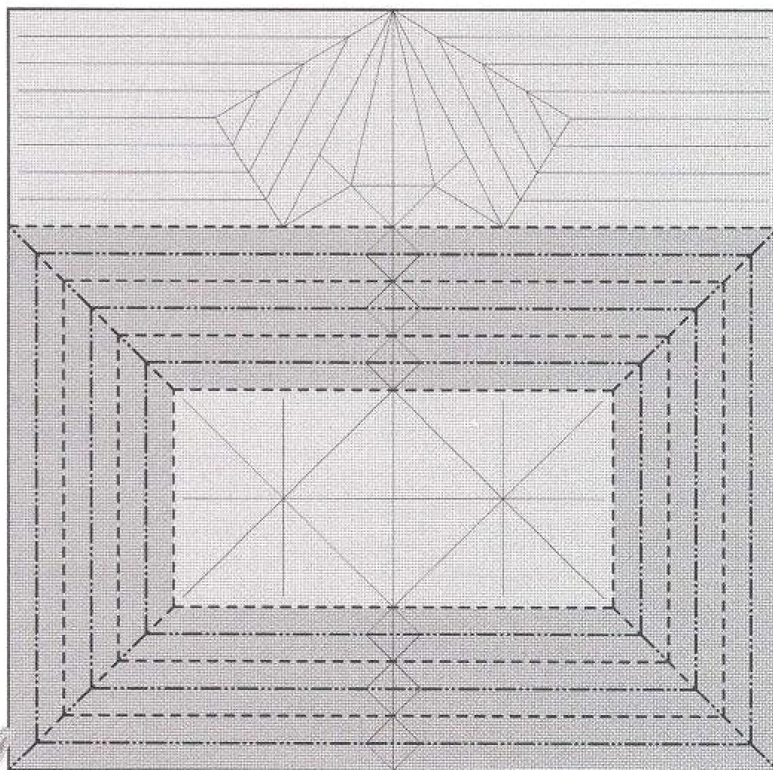
蛇腹折りは8で割り切れる数で区切ると折って簡単に分けることができます。私は最初24x24の格子にしていましたが、こうすると腕が少し短くなり、顔の部分(A-B-C-D)の角が3つしかできないので不十分でした。この問題を解決するために28x28の格子にしました。ただこうすると折って等分するよりは長さを測った方が簡単です。

It is easier, of course, if you divide the width of the sheet with pleat folds into 8 pleats or multiples of it. I was initially doing 24 × 24, but the result made the arms a little short, and we can obtain only three peaks (out of A, B, C, and D on the diagram) for the face. This is not enough, so I decided on 28 × 28, but, doing so, it is easier to start with measuring than folding directly...

2

図1で示した折り線をすべてまず仮に折ってから形をまとめます。まず最初に濃いグレーの部分から始めます。

Assemble after folding all the crease lines on the diagram 1. Start with the darker areas.

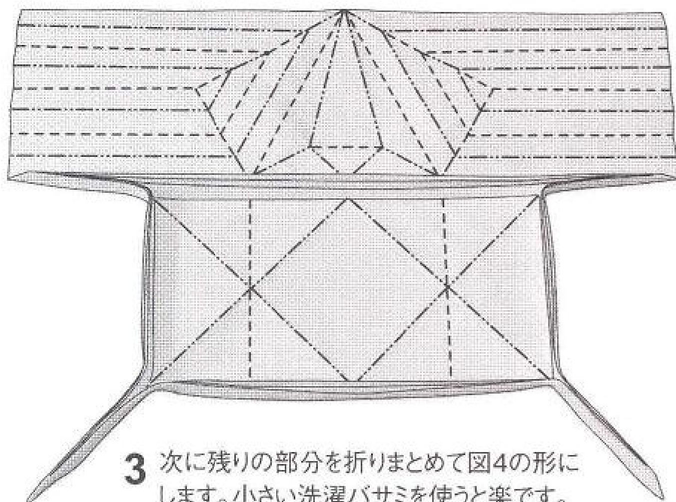


紙／Paper

特に腕の部分の重なりを考えると薄くて丈夫な紙が必要です。50cm角が折りやすいでしょう。ホイル紙を使うとモデルの成形がしやすいです。手漉きの紙を使ってウェットフォールディングで折るのが一番いい結果が出ると思います。

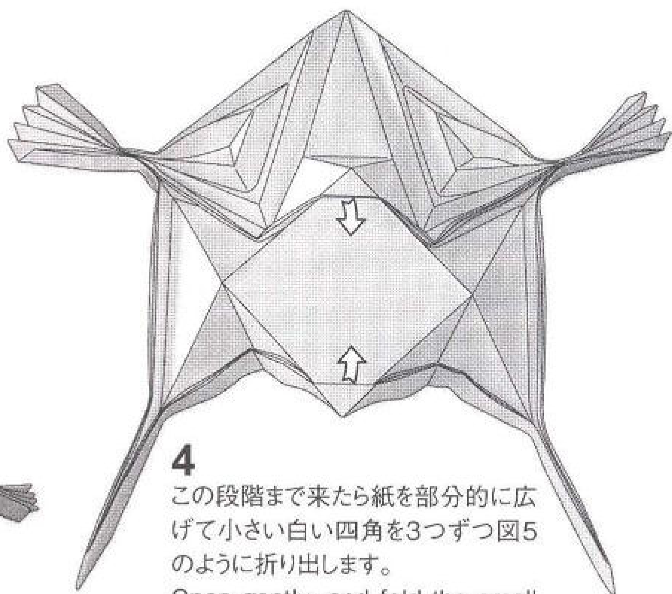
You need a thin, strong paper, especially for the thick layers on the arm. The best size is a 50 cm square. It is easier to shape the details if you use foil. The best result would be expected when you wet-fold a hand-made sheet of paper.

ネコが答えを教えてくれるって本当に思ってるの?
Are you sure that a cat will give it to you ?

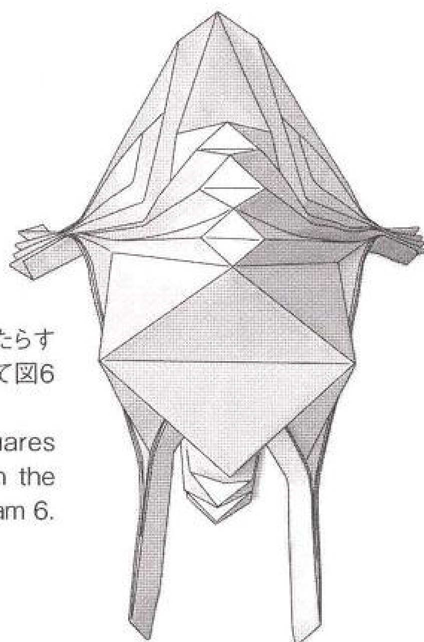


3 次に残りの部分を折りまとめて図4の形にします。小さい洗濯バサミを使うと楽です。
The assembly in progress: The result should be the shape in the diagram 4. Use clips or clothespins.

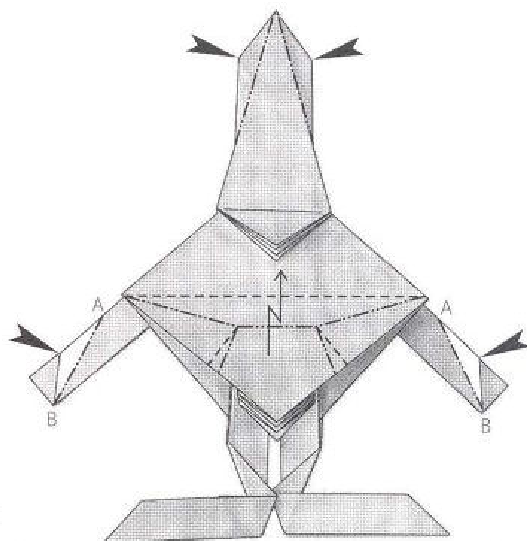




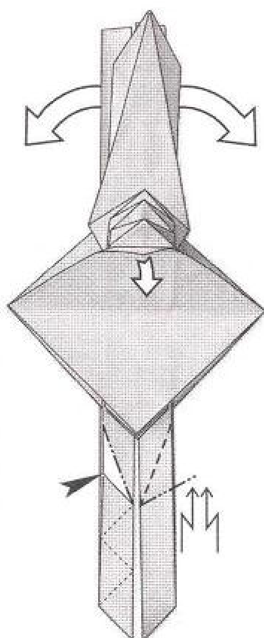
4
この段階まで来たら紙を部分的に広げて小さい白い四角を3つずつ図5のように折り出します。
Open gently, and fold the small squares at the center in the previous diagrams. The result should be as in the diagram 5.



5
小さな四角が折り出せたらすべてをたたんで平らにして図6のようにします。
Once the small squares are identified, flatten the model as in the diagram 6.



7
帽子は一部closedで留めるように沈め折り。半ズボンになる部分を図のように中心が段折りになるように折る。手は、まず白い部分を中割り折りして親指を作り、後は、ABを基準にして中割り折りを3回繰り返して残りの指を作ります。
Half-closed sink the top edges of the cap. As for the short pants, pleat and swivel as shown. Inside-reverse fold the white parts of the hand to make thumbs and then repeat inside-reverse folds three times each with AB as reference points.

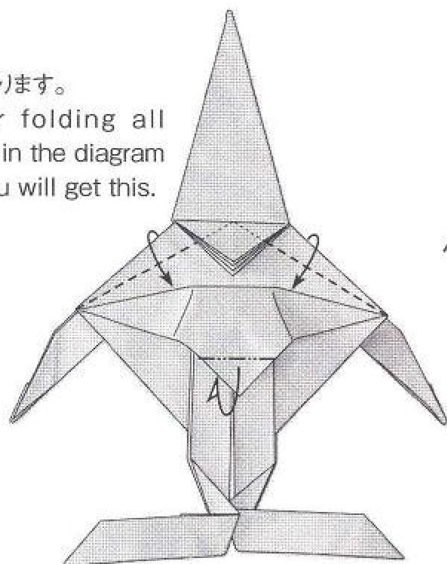


6
腕と顔になる部分を最大限ひっぱります。脚は、まず白い三角形の部分にしっかり折り線をつけて(左側参照)、次にかぶせ折りを2回するように段折りします(右側参照)。
Fold down the arms, pull out the sides of the face, and pull down the lower part of the face, all as far as it goes. As for legs, crease tightly as in the white part of the left side, and then crimp as shown on the right side.

8

こうなります。

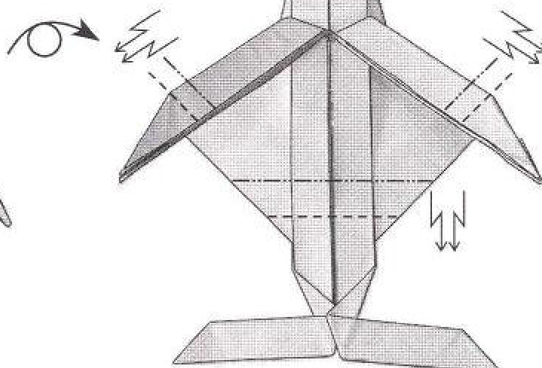
After folding all folds in the diagram 7, you will get this.

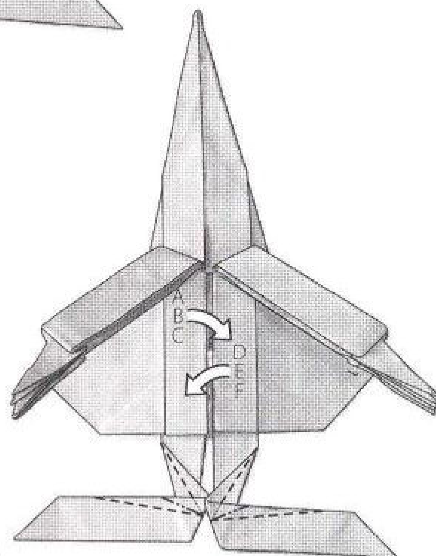


9

手首と上着を両側段折り。

Crimp the wrists and the jacket.





10

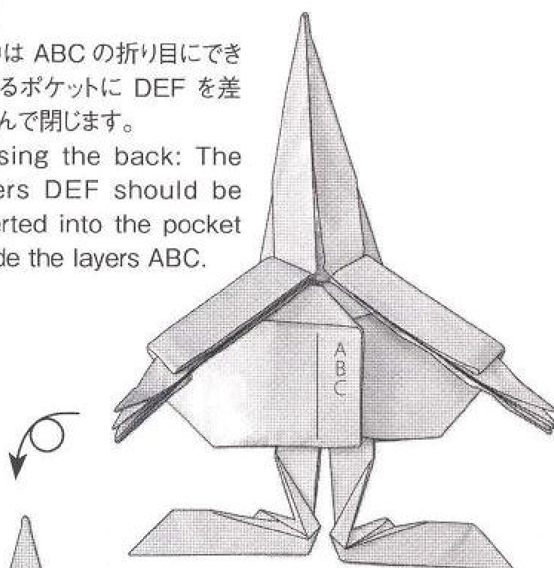
こうなります。 ABC と DEF のそれぞれ3つのヒダを互い違いに差し込み、上着の裏側を形作るように閉じます。(図 11 参照)。足首を引き寄せ折りします。

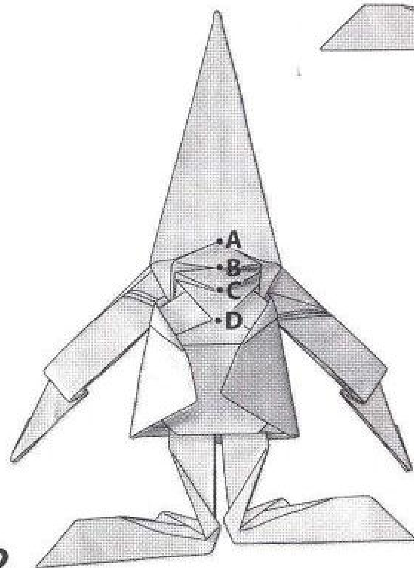
Here is the result. A pair of three layers, ABC and DEF must be onto each other in an alternative order (ABC-DEF from the surface) and close the jacket on the back (see diagram 12). Swivel the ankles.

11

背中は ABC の折り目にできているポケットに DEF を差し込んで閉じます。

Closing the back: The layers DEF should be inserted into the pocket inside the layers ABC.





12

最後に形を整えます。A-B-C-Dを使って目・鼻・口・あごを作るか、CとDを引き延ばして鼻・口ひげ・あごひげを作ります。

Final shaping of the face: Either create eyes, nose, mouth and jaw, or you can extend C and D to create nose, moustache and beard.



最後に形を整え、細部を決める。これはご自分で好きなように。まさか全部私に説明しろと言うわけじゃないよね。

The final shaping is to your taste. Don't ask me everything!

13

完成例

An example of a completed model.

作品インデックス　Index of Works

［凡例］ Notes

■本書に収録したエリック・ジョワゼルの作品データを、図版掲載ページ、作品タイトル（和・英）、制作年、紙の種類と技法、サイズ、所蔵（和・英）の順に掲載した。

This index gives you data on models by Eric Joisel: the page in this book, the title (Japanese and English), year created, used paper and methods/techniques, original size and the owner (Japanese and English), respectively.

■技法については以下のように略す。
WF＝ウェットフォールディング
MC＝メチルセルロース

Abbreviations
WF Wet-Folded
MC Methyl-Cellulose-Coated

■所蔵は所有者のわかるもののみ掲載した。

As for owners, we only identified as far as we could, so some models are listed without the information thereof.

■基本的に縦横奥行きで最も長い部分を主に掲載し、2方向掲載する場合は以下のように略す。
H＝高さ／height　W＝幅／width
また、() 内の数字は台を含めたサイズとする。サイズは折紙の性質上おおよその数字であることを断っておく。

As for the size, we show the longest axis among the height, width, and depth. The numbers inside parentheses count and add the size of the stand. As for the sizes of sheets, it is only approximate, due to his way of making models.

■全ての作品にはいっさいの切り込みは入っていない。
All models are made from a rectangular or square sheet of paper with no cut.

Animal Models

p.2
ネズミの喧嘩
Quarrel of the Rats
2009
Bamboo/Kozo 90 g Korean, MC + WF
36 cm

p.4
カタツムリ
Snail
2008
Lokta 250 g. Lamali, MC + WF
35 cm

カタツムリ
Snail
1989
Kraft Rectangle, WF

p.5
ハリネズミの親子
Hedgehog Mother and Children
1990
ジューン・サカモト／June Sakamoto

p.6
雄鶏
Rooster
2008
Bamboo/Kozo 90 g Korean, MC + WF
ロバート・J・ラング／Robert J. Lang

雄鶏
Rooster
1995
Aluminium Square + Acrylic

p.7
タツノオトシゴ
Seahorse
1996
Aluminium Square + Acrylic
ロバート・J・ラング／Robert J. Lang

タツノオトシゴ
Seahorse
2009
38 cm (44 cm)
ロバート・J・ラング／Robert J. Lang

p.8
亀
Turtle
1996
Elephant skin + Acrylic, WF
30 cm
江戸川アートミュージアム／Edogawa Art Museum

p.9
馬頭
Horse Head
1997
Aluminium Rectangle

馬頭
Horse Head
2008
20 cm
おりがみはうす／Origami House

p.10
ネズミ
Rat
2008
松浦英子／Eiko Matsuura

ネズミ
Rat
1996
Canson Square, WF

p.11
猫とネズミ
Duo Cat & Rat
2009
Bamboo/Kozo 90 g Korean, MC + WF

猫
Cat

2008
松浦英子／Eiko Matsuura

p.14
センザンコウ
Pangolin
2009
Bamboo/Kozo 90 g Korean, MC + WF
H: 50 cm L: 40 cm
ロバート·J·ラング／Robert J. Lang

p.15
センザンコウ
Pangolin
2000
Kraft Square, WF

p.16
アバディーンテリア
Aberdeen
2002
Canson Square, WF
H: 40 cm W: 24 cm
ジューン・サカモト／
June Sakamoto

p.17
デーニッシュ
Danish
2002
Canson Rectangle, WF
25 cm
おりがみはうす／Origami House

p.18
ダックスフント
Dachshund
2002
Canson Rectangle, WF
松浦宣子／Nobuko Matsuura

グレイハウンド
Greyhound
2002
Canson Square, WF
H: 30 cm W: 35 cm
おりがみはうす／Origami House

"スパイク"
"Spike"
2002
Canson Rectangle, WF
野元菊丸／Kikumaru Nomoto

p.19
コッカースパニエル
Cocker
2002
Canson Rectangle, WF

p.20
金魚1
Gold Fish 1
2004
23 cm
おりがみはうす／Origami House

金魚2
Gold Fish 2
2004
23 cm
西川誠司／Seiji Nishikawa

p.21
金魚
Gold Fish
2004

サイ
Rhinoceros
1999
Sandwich Washi/Foil

p.22
巻貝
Shell
2003
Sandwich Tissue/Foil

p.23
白い雄牛
White Bull
2008
Hand made paper, MC + WF
38 cm
ジューン・サカモト／
June Sakamoto

フライングブル
Flying Bull
2005
3 layers sandwich

Human Models

p.24
誕生 1
Birth 1
1998
Sandwich + Acrylic, 2 by 1 rectangle
江戸川アートミュージアム／
Edogawa Art Museum

p.25
マスク 1
Mask 1
1999
Sandwich + Acrylic
25 cm
おりがみはうす／Origami House

"道化"
"Clown"
1999
Sandwich Kraft/Aluminium
25 cm
おりがみはうす／Origami House

p.26
ミシェル・シモン（俳優）
Actor "Michel Simon"
1999
25 cm
おりがみはうす／Origami House

p.27
胸像
Bust
1999

胸像
Bust
1999

胸像
Bust
1999

胸像
Bust
2000

p.28
男性の裸像 1
Male Nude 1

2001
Aluminium Square + Acrylic
おりがみはうす／Origami House

p.29
男性の裸像 2
Male Nude 2
2001
Aluminium Square + Acrylic
24 cm （27 cm）
北條高史／Takashi Hojyo

男性の裸像 3
Male Nude 3
2001
Aluminium Square

p.30
黒人
Black Man
2002
Sandwich Square, 2 layers folded together
ロバート・J・ラング／Robert J. Lang

p.31
ドレスを着た女
Woman in Dress
2008
Bamboo/Kozo 90 g Korean + Washi, MC + WF, 2 layers folded together
38 cm

p.32
ホビット No.1（顔の無い小人）
Hobbit No.1 ("Faceless Hobbit")
2005
MC + WF
27 cm （30 cm）
ジューン・サカモト／June Sakamoto

ホビット No.2
Hobbit No.2
2004
Sandwich
27 cm （30 cm）
ジューン・サカモト／June Sakamoto

ホビット No.4
Hobbit No.4
2006
Kraft Square + Acrylic, WF

p.33
人魚
Mermaid
2003
Crumpled Aluminium Rectangle, (Base in Canson) + Acrylic

人魚
Mermaid
2006

p.34
セルフ・メイド・マン
Self-Made Man
2008
Lokta, MC + WF
立石浩一／Koichi Tateishi

p.35
セルフ・メイド・マン
Self-Made Man
2009
Lokta 250 g Rectangle, MC + WF
H: 28 cm W: 23 cm

セルフ・メイド・マン (ver.2)
Self-Made Man (ver.2)
2009

セルフ・メイド・マン
Self-Made Man
2006
Handmade paper, WF

p.36
誕生 2
Birth 2
2004
WF
25 cm
おりがみはうす／Origami House

p.37
幾何からの脱出
Out of Geometry
2004
Sandwich + Acrylic
H: 20 cm W: 23 cm
おりがみはうす／Origami House

p.38
ドワーフ
むかしむかしあるところに
"Once upon a time"
2004
Sandwich

ドワーフ No.4
Dwarf No.4
2004
Sandwich washi/Foil
江戸川アートミュージアム／Edogawa Art Museum

歩くドワーフ
Walking Dwarf
2004

喜び
"Joyeux" (Merry Merry)
2006
Handmade paper, WF

誕生 3
Birth 3
2004

Musicians

p.39
オーケストラ
Orchestra
2006
Sandwich washi/Foil
江戸川アートミュージアム／Edogawa Art Museum

p.42
小さなドワーフたち
Tiny Dwarves
2009

オーケストラ 2
Orchestra 2
2008
おりがみはうす／Origami House

p.43
バイオリン弾き

Violinist
2008
34 cm
バンドネオン
Bandoneonist
2008

p.45
オーケストラ 3
Orchestra 3
2010

Barbaians

pp.46-47
指輪物語の仲間たち
The Group of Lord of the Rings
2008
MC + WF
おりがみはうす/Origami House

p.48
ギムリ
Gimli
2008

アラゴルン
Aragorn
2008

p.49
レゴラス
Legolas
2008

pp.50-51
ガンダルフ
Gandalf
2008
Bamboo/Kozo 90 g Korean, MC + WF
50 cm
おりがみはうす/Origami House

pp.52-53
オーク (ゴブリン)
Orc (Goblin)
2008
MC + WF
25 cm (27 cm)
おりがみはうす/Origami House

p.54
クレインの海賊
Crane's Viking
2008
MC + WF
35 cm
おりがみはうす/Origami House

p.55
ドンキホーテ
Don Quixote
2008
Bamboo/Kozo 90 g Korean, MC + WF
50 cm

pp.56-57
バルログ2
Barlog 2
2009

p.58
老王
The Old King
2009
Bamboo/Kozo 90 g Korean, MC + WF
46 cm

p.59
モンゴルの戦士
Mongol Warrior
2009
Bamboo/Kozo 90 g Korean, MC + WF
H: 46 cm W: 24 cm

p.60
ガンダルフ ver.2
Gandalf ver.2
2009
Bamboo/kozo 90 g Korean MC + WF
50 cm

p.61
王付きの猟師
The King's Hunter
2009
MC + WF
45 cm

pp.64-65
グローイン
Gloin
2010

Commedia dell'Arte

pp.68-69
イル・カピタン
Il Capitan
2009
50 cm

pp.70-71
コロンビーナ
Colombine
2009

pp.72-73
パリャッキオ
Pagliaccio
2009
50 cm

pp.74-75
アルレッキーノ
Arlecchino
2009
47 cm

p.78
コロンビーナ
Colombine
2006
Kraft Rectangle, WF
50 cm
ジューン・サカモト/June Sakamoto

p.79
アルレッキーノ
Arlecchino
2006
49 cm (52 cm)
ジューン・サカモト/June Sakamoto

エリック・ジョワゼル略歴

1987 第1回折り紙展「紙の動物園」パリ、エスパス・ジャポンにて、フランス在住日本人アーティスト木村宇佐太郎氏との合同開催。
ランス市の「日本週間」での折り紙展および講習会。
広告代理店 Agence Fusion 依頼による B.A.I.I.(アラブ国際投資銀行)の広告のための折り紙制作。

1988 ヴィテル市の「日本週間」での折り紙展および講習会。
BNP銀行パリ複数支店での折り紙展開催。
「ルヴァロワ・ペレ市の日本」イベントで1ヶ月間の折り紙展および講習会。

1989 ヴィルパント市のグラフィテック、モントヴラン文房具店で折り紙展および講習会。
折り紙展「紙の池」と講習会。5週間、パリ市、エスパス・ジャポンにて。
ストラスブール市のアルカディー公園で折り紙展および講習会。

1990 図書館やカルチャーセンター等で、折り紙展および講習会、多数開催。

1991 折り紙展「紙の海」と講習会。5週間、パリ市、エスパス・ジャポンにて。
パリ市の第14回サンジェルマン・フェア・フェスティバルでの折り紙展と講習会。
ストラスブール市のストラセル製紙工場の開業式。

1992 香水カルチェのショーケース展示写真用の折り紙制作。
図書館やカルチャーセンター等で、折り紙展および講習会、多数開催。
折り紙講師の指導。

1993 カルヴィ市の「風祭り」での 折り紙展と講習会。
フランス・オリガミ社との協力関係開始。
ヴィリエ・アン・ビエール市のショッピングセンターでの折り紙展と講習会。

1994 クレイル市の「日本の芸術と伝統」展での折り紙展と講習会。
ボルドー・ラック、ヴァンヌ、ヴェリジー2、サン・カンタン・アン・イヴリンヌ各市のショッピングセンターでの折り紙展と講習会。
図書館やカルチャーセンター等で、折り紙展および講習会、多数開催。

1995 パリ市のアップル・エクスポでのヒューレット・パッカードのスタンドでの折り紙展および講習会。
ブレスト、リヨン・サン・プリースト、ポー、アヌシー、モンペリエ、レンヌ、ラ・リカマリー、アングレーム各市のショッピングセンターでの折り紙展と講習会。
フランス・オリガミ社の雑誌「アンフォプリ」の編集長

1996 エックス・アン・プロヴァンス、アヴィニョン、グルノーブル、リモージュ、オルレアン各市のショッピングセンターでの折り紙展と講習会。
作品「ハリネズミ」が日本折紙協会の賞を受ける。
米国ノースカロライナ州シャーロット市でのサウスウエスト・オリガミ・フェスティバル参加。

1997 パリ市のMICAD展の食べられる印刷紙のスタンドで折り紙展と講習会。
文化テレビ局アルテのテーマ番組「折り」出演。
ケチュム広告代理店依頼によるアルジョマリ・ウイギンズ社の新紙発表会での折り紙展と講習会。

1998 パリ市のルーブル美術館のカルーセル会場にて開催の「パリ・オリガミ」展のアート・ディレクター。世界中の20名の主要な折り紙作家を招待し2000平米の会場にて折り紙展と講習会。主要スポンサーにガスコーニュ製紙会社。
米国ノースカロライナ州シャーロット市でのサウスウエスト・オリガミ・フェスティバル参加。

1999 東京、銀座松屋での吉澤章氏の個展に招待される。
図書館やカルチャーセンター等で、折り紙展および講習会、多数開催。

2000 米国ノースカロライナ州シャーロット市でのサウスウエスト・オリガミ・フェスティバル参加。
図書館やカルチャーセンター等で、折り紙展および講習会、多数開催。
イタリア、カステル・サン・ピエトロ市におけるイタリア折紙協会コンベンションに招待される。

2001 アール・マネージメントとの協力関係開始。

2002 米国ノースカロライナ州シャーロット市でのサウスウエスト・オリガミ・フェスティバル招待作家。
アール・マネージメントと協力し、折り紙展および講習会、多数開催。

2003 包装技術の教育機関での指導。
アール・マネージメントと協力し、折り紙展および講習会、多数開催。

2004 東京開催の日本折紙学会のコンベンション招待作家。
アール・マネージメントと協力し、折り紙展および講習会、多数開催。

2005 オーストリアのザルツブルク市で開催された「マスターズ・オブ・オリガミ」展の招待作家。
フランスのアルゲン社のために折紙の動物制作。
アール・マネージメントと協力し、折り紙展および講習会、多数開催。

2006 アール・マネージメントと協力し、折り紙展および講習会、多数開催。

2007 アール・マネージメントと協力し、折り紙展および講習会、多数開催。
英国ケンブリッジ市で開催のBOSコンベンション招待作家。
カナダ、ヴァンクーバー市のピーコック・コンベンション招待作家。

2008 1月、日本のテレビ番組「奇跡体験!アンビリーバボー」出演。
仏オランジュのパルチザン社のCMアニメのための作品製作。
神戸における日本折紙学会後援のコンベンションに招待される。
7月、イスラエルのエルサレムコンベンションに招待される。
10月より翌年2月にかけて東京のおりがみはうすにて個展。
イタリア、ヴェルバニア市におけるイタリア折紙協会30周年大会に招待される。

2009 米ワシントン州シアトルで開催された"P.A.P.E.R."における作品展示。
9月から11月にかけて スペインサラゴサにおける"El arte de papel plegado"(「折り紙というアート」)における作品展示。
10月、ナショナルジオグラフィック誌文化欄に寄稿。
11月、仏リヨンコンベンションに招待される。

2010 1月、佐藤直幹氏とエスパス・ジャポンにおいて個展。
8月、スペインサラゴサコンベンションに招待される。
10月、肺がんのため死去。享年53歳。

Personal History

1987 The first exhibition of origami "THE ORIGAMI ZOO," Espace Japon (Paris) with Usataro Kimura, a Japanese artist living in France.
Exhibition and events for the "Japan Week" (Reims).
Folded models designed for B.A.I.I. with the Fusion Agency.

1988 Exhibition and origami classes for the "Japan Week" (Vittel).
Exhibitions in several BNP Paris branches.
Exhibition and origami classes for the event "Japan in Levallois-Perret," for 1 month.

1989 Exhibition and origami classes for the Stationery MONTEVRAIN, Graphitec (Villepinte).
Exhibition "The POOL OF PAPER" and origami classes, Espace Japon (Paris), 5 weeks.
Exhibition and origami classes to ARCADIA GARDENS, (Strasbourg).

1990 Numerous exhibitions and activities for libraries, cultural centers, ...

1991 Exhibition "THE SEA OF PAPER" and origami classes, Espace Japon (Paris), 5 weeks.
Exhibition and origami classes at the 14th La Foire Saint-Germain Festival (Paris).
Inauguration of the STRACEL Paper Factory (Strasbourg).

1992 Models for CARTIER PERFUMES photographed for several pop art exhibits.
Exhibition and origami classes for many libraries, cultural centers....
Training of origami instructors.

1993 Exhibition and origami classes for the "Festival of the Wind" (Calvi).
Beginning of collaboration with the company France-Origami.
Exhibition and origami classes at a mall in Villiers-en-Biere, 15 days.

1994 Exhibition and origami classes in "Arts and Traditions of Japan" (Creil).
Origami exhibition and origami classes at in malls at Bordeaux Lac, Vannes, Velizy 2, and St-Quentin-en-Yvelines.
Exhibition and events for many libraries, cultural centers ....

1995 Exhibition and origami classes at the HEWLETT PACKARD Booth, Apple Expo (Paris).
Origami exhibition and classes in shopping centers in Brest, Lyon-Saint-Priest, Pau, Annecy, Montpellier, Rennes, La Ricamarie, and Angouleme.
Editor-in-chief of the company France-Origami's INFOPLI Magazine.

1996 Exhibition and origami classes in shopping centers in Aix-en-Provence, Avignon, Grenoble, Limoges, Orleans.
The Model of Hedgehog won a prize of the Nippon Origami Association, Tokyo (Japan).
Southeast Origami Festival, Charlotte, NC (USA).

1997 Exhibition and origami classes at the OCE consumable paper booth in MICAD (Paris).
Evening television program "The Folding", Arte.
Origami Exhibition and classes at the publicization event of a new paper from Arjomari WIGGINS, through the Ketchum Agency.

1998 Artistic Director of the Festival "PARIS ORIGAMI," Carrousel du Louvre (Paris), bringing together 20 of the world's leading creators, with 2,000 m² of exhibition space, and with the Main Sponsor Gascogne Paper Company.
Southeast Origami Festival, Charlotte, NC (USA).

1999 Invited by Akira Yoshizawa for his exhibition at Matsuya Ginza, Tokyo.
Exhibition and events for many libraries, cultural centers, ...

2000 Southeast Origami Festival, Charlotte, NC (USA).
Numerous exhibitions, activities and events for Arts Management.
The invited guest of honor at the CDO Convention, Castel San Pietro, Italy.

2001 Start of collaboration with the Art Management Company.

2002 Guest of honor for the Southeast Origami Festival, Charlotte, NC (USA).
Numerous exhibitions, activities and events for Arts Management.

2003 Training classes for technicians' packaging.
Numerous exhibitions, activities and events for Arts Management.

2004 Guest of honor at the convention of JOAS, Tokyo (Japan).
Numerous exhibitions, activities and events for Arts Management.

2005 "MASTERS OF ORIGAMI," July-September, Salzburg (Austria).
Modeling of animals for the Hagen Society (France).
Numerous exhibitions, activities and events for Arts Management.

2006 Numerous exhibitions, activities and events for Arts Management.

2007 Numerous exhibitions, activities and events for Arts Management.
Guest of honor of the convention of the BOS, Cambridge (England).
Guest of honor of the Convention PCOC, Vancouver (Canada).

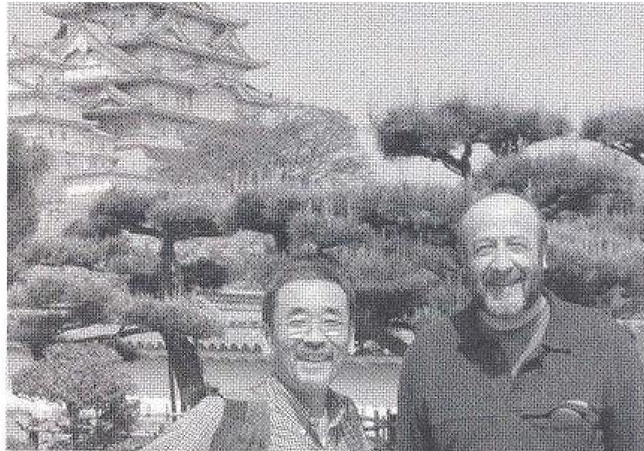
2008 Japanese television program "The Unbelievable," Tokyo (Japan), January.
Animated advertising on French television for Partizan Corporation, Orange.
Invited to JOAS convention, Kobe (Japan).
Invited to Jerusalem convention (Israel), July .
Personal exhibition in Origami House, Tokyo (Japan), October - February.
The invited guest of honor at the CDO 30th Anniversary Congress, Verbania (Italy).

2009 Participation in exhibition "P.A.P.E.R.", Seattle, WA (USA).
Participation in exhibition "El arte de papel plegado," Zaragoza (Spain), September - November.
An article in the culture page of "NATIONAL GEOGRAPHIC."
Invited to Lyon convention (France), November.

2010 Personal exhibition with Naomiki Sato in "Espace Japon," Paris (France), January.
Invited to Zaragoza convention (Spain), August.
Eric Passed away because of lung cancer at the age of 53, October.

あとがき Afterword

山口　真　Makoto Yamaguchi



エリック、ごめんなさい。この本をあなたに見せることができなかったこと、私はとても寂しい。あなたが誰からも愛され、敬意をもたれていたことは世界中の折り紙ファンが知っています。常に周囲に気を遣い、場を盛り上げる姿は私の心に強く残っています。この本の企画がスタートして２年。中身の濃いものにしようとスタッフ一同努力したのですが完成品を見てもらうことができず心残りです。それでもゲラ刷りに目を通してもらえたことが救いとなっています。

最後に会ったときのあなたの作ってくれたお昼（裏表紙の写真、キッチンでイスにかけながら簡単な食事を作ってくれた）はおいしかったよ。また会えるよね。

エリックから最後に来たメール。

家に帰りました。新しい生活の始まりです。歩くこともできなくなりました。今や障害者です。買い物にも掃除にも介助が必要になりました。 家から出ることもままなりません。当面、コンベンション等は行くこともできません。

でも、イブがゲラを見せてくれました。すばらしいものです。大変良い本になるでしょう。これほどのことをしてくれて、本当にありがとう。

質問にお答えできるように、またもっとお手伝いができるようになりたいものです。

エリック

We're very sorry, Eric. We could not show you the completed form of this book, which leaves me regretting. We all know that you are loved and respected from the world's folders. You are very good at reading the atmosphere and always tried to making anything with you at its best. We tried for two years to make this book truly a good one, the proof of which you could look through but not the final edition.

We had lunch with you which you cooked (see the back cover, in which Eric made our lunch sitting in his kitchen) and it was truly good. See you again, somewhere, sometime.

The final e-mail from Eric:

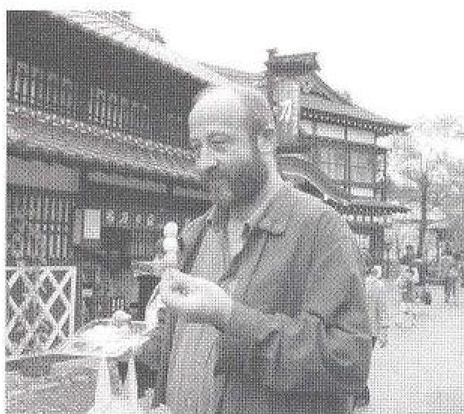
I am back home. I will have a new life : I am now handycaped, difficult to simply walk, and need assistance for shopping, cleaning, etc... It will be very difficult to get out from my house, and conventions by exemple looks for the moment impossible.

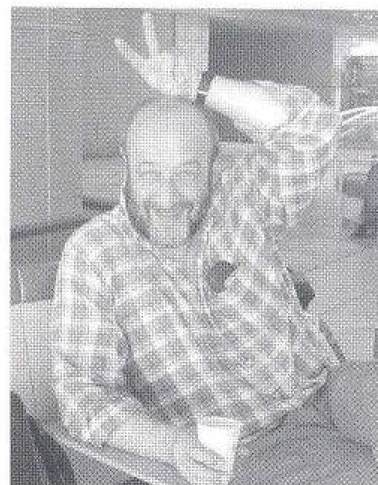
But Yves give me the prints from your last pdf. They are splendid, this book will be marvellous, thousand thanks for your magnificent work !!!

I hope I am ready to answer your questions, and help the manners than I can...

Eric







作品制作 エリック・ジョワゼル
Model Design Eric Joisel

企画・監修 山口 真
Chief Editor Makoto Yamaguchi

執 筆 エリック・ジョワゼル, 山口 真
Text Writer Eric Joisel, Makoto Yamaguchi

翻 訳 立石浩一
English Translator Koichi Tateishi

写 真 エリック・ジョワゼル, おりがみはうす（山口 真, 松浦英子）
Photograph Eric Joisel, ORIGAMI HOUSE (Makoto Yamaguchi, Eiko Matsuura)

編集・デザイン おりがみはうす（山口 真, 松浦英子, 神谷哲史, 勝田恭平）
Editorial Design ORIGAMI HOUSE (Makoto Yamaguchi, Eiko Matsuura, Satoshi Kamiya, Kyohei Katsuta)

編集協力 小松英夫
Editorial Assistant Hideo Komatsu

フランス語翻訳協力 佐藤直幹
French Translation Advisor Naomiki Sato

エリック・ジョワゼル —折り紙のマジシャン—

Eric Joisel - The Magician of Origami -

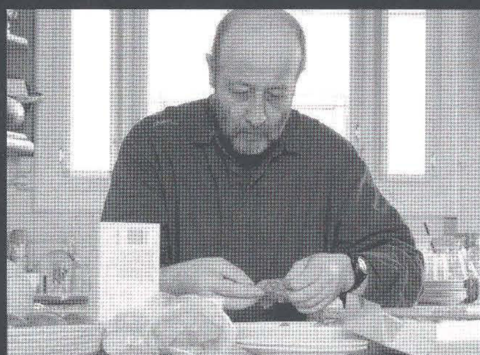
2010年11月11日　初版発行

著 者 エリック・ジョワゼル
編著者 山口 真
発行者 山口 真
発行所 おりがみはうす

〒113−0001　東京都文京区白山1-33-8-216
Tel：03-5684-6040　Fax：03-5684-6080
Published on 11 November, 2010 by ORIGAMI HOUSE,
1-33-8-216 Hakusan Bunkyo-ku 113-0001 Tokyo JAPAN

e-mail: info@origamihouse.jp
website: http://www.origamihouse.jp

Printed in Japan



ERIC JOISEL

– The Magician of Origami –



ORIGAMI HOUSE

¥4,800